

20 DEMOS EXCLUSIVAS
METAL GEAR, COOL BOARDERS 3, C3 RACING, S.C.A.R.S...
* CD sólo válido en España
20 BICHOS EN CONCURSO! ¡GANA UN ALFA ROMEO CON ROLLCAGE!
Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine
Número 27
975 Ptas.
5,87€
RIDGE RACER TYPE 4
EL «NUEVO CLÁSICO» DEL GÉNERO
METAL GEAR SOLID
EXQUISITAMENTE PERFECTO...
SOUL REAVER
VAMPIRISMO GÓTICO
La revista PlayStation más vendida del mundo
8 414090 112772
00027

Editorial

Ridge Racer Type 4, *Le Mans 24 Hours*, *Monaco Grand Prix*, *Driver*... En cualquiera que sea el subgénero, las carreras pisan fuerte en PlayStation. Y no sólo lo mencionamos porque se estén lanzando títulos de este tipo a manos llenas. El comentario responde, sobre todo, al impulso definitivo que este género está proporcionando a PlayStation. Después de *GT*, cualquier mejora gráfica nos parecía poco menos que rizar el rizo. Después de *Colin McRae*, todo sistema de control nos parecía escaso. Pero no: por lo visto, siempre es posible innovar sin perder en jugabilidad.

Por supuesto que también otros géneros contribuyen a apurar las prestaciones de la máquina de Sony. Sin embargo, son las carreras las que ponen de manifiesto ese esfuerzo con mayor claridad. ¿Cómo puede explicarse que no se haya agotado aún la capacidad de esta consola? ¿Cómo puede ser que den tanto de sí esos 32 bits de los que algunos pretenden reírse? ¿Qué no podrán hacer Sony, Namco, Capcom, Konami y demás compañías de software para un dispositivo de mayor envergadura?

Y eso que todavía no hemos descubierto por completo lo que nos espera con títulos como *Silent Hill*, *Soul Reaver*, *Final Fantasy VIII* o *GT2*. Ya puedes ir preparando la alfombra roja, porque todo protocolo será insuficiente para recibirlos. El mes que viene sabrás lo que es bueno...

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.



Tres palabras. Feliz año nuevo. Ya, ya sabemos que estamos en marzo, pero ¿has visto este disco? ¡La Navidad ha vuelto! La tira de cositas buenas, como *Cool Boarders 3*, *Devil Dice*, *C3 Racing* o... ¡Aaaaaah! *Metal Gear Solid*, *Metal Gear Solid*, *Metal Gear Solid*, *Metal Gear Solid*...







METAL GEAR SOLID — **Jugable**
¿El Mejor Juego del Mundo que se haya creado jamás? Nosotros estamos convencidos de ello, pero será mejor que lo pruebes tú mismo con la súper demo de *PSMag*. De nada.

DEVIL DICE — **Jugable**
El rival de *Tetris* favorito del mismísimo Belcebú. ¡Demonios!

COOL BOARDERS 3 — **Jugable**
Esto es *snowboarding*. Y lo demás son gaitas.

C3 RACING — **Jugable**
Juzga en tu propia consola la calidad del título de Infogrames.

V-2000 — **Jugable**
Del clásico retro *Virus* a *V-2000*, una encantadora actualización.

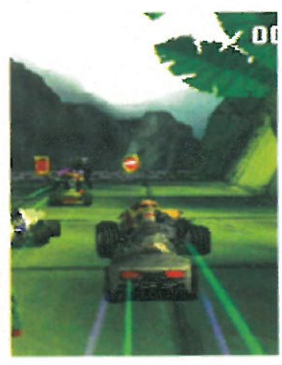


S.C.A.R.S. — **Jugable**
Un divertido juego de carreras de Ubi Soft.

RECOPILACIÓN YAROZE — **Jugable**
Prueba lo mejor que se ha creado en Net Yaroze con los 14 juegos completos de nuestro Salón de la Fama. Dirígete a la página 98 para más detalles.

METAL GEAR SOLID — **Vídeo**
Has jugado con él. Ahora míralo.

BICHOS — **Vídeo**
Las secuencias del juego tienen la misma calidad de lo que verás en este vídeo. Que aproveche.





Sumario

31 marzo 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Mònica Bassas**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Alfonso Catena, Quique Fidalgo, Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Albert Lavila, Inma Lizondo, Michael Roberts, Jordi Navarrete, Rosana Rivero, Carlos Robles, Ana Sedano, Zoraida de Torres, Domènec Umbert..

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad de consumo

Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Solicitado Control O.J.D.





Bloodlines



Monster Seed

Tank Racer

PRIMER CONTACTO

Retro Force 22

Psygnosis ingresa en el género de los matamarcianos de toda la vida, pero, eso sí, en tres dimensiones. En *PSMag* enviamos una avanzadilla para explorar el terreno.



PREPLAY

Metal Gear Solid 24

El mes que viene estarás en la piel de Solid Snake. Ven a conocer tu futuro.

Ridge Racer Type 4 34

Las generaciones venideras incluirán a Namco en sus oraciones. Ya nos encargaremos nosotros de que así sea. Amén.

Warzone 2100 40

Command & Conquer con pátina 3-D.

Bloodlines 41

Festival para cuatro jugadores en un futuro muy, muy lejano...

Tank Racer 42

Pintura de camuflaje, torretas móviles, orugas aerodeslizantes...

Bloody Roar 2 43

La segunda parte de la parte contratante de la primera parte.

Global Domination 44

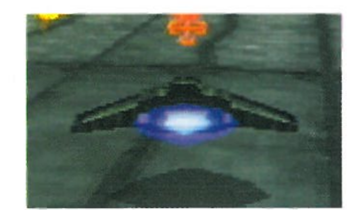
Más conquistas terrestres.

Monster Seed 45

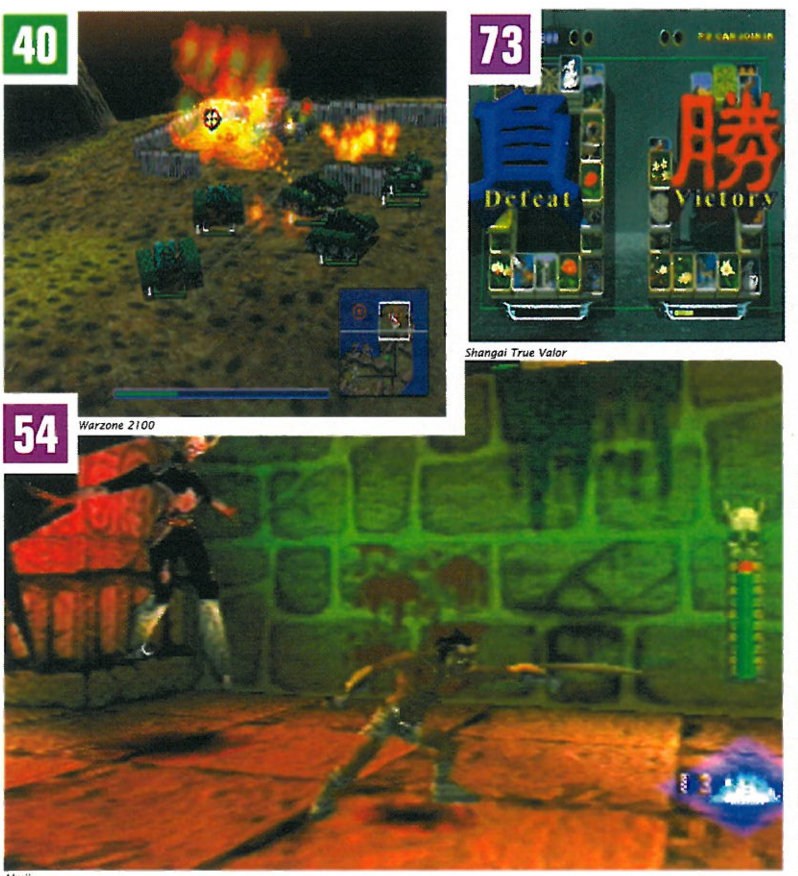
Un juego de rol. Japonés. De criar monstruos.

Eliminator 46

Vaya, ¿un clon de Dodgem Arena?



Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 27



Warzone 2100

Shangai True Valor

Akuji



Rollcage

Legacy of Kain: Soul River

PLAYTEST

Rollcage 60
El juego de carreras de Psygnosis que no se limita a adherirse al asfalto. Descubre sus entresijos y gana ¡un Alfa Romeo!

Rally Cross 2 67
Una aportación que poco aporta al género de los rallies.

Akuji The Heartless 68
Mágica negra en la aventura vudú de Crystal Dynamics.

Viva Football 70
El último advenedizo al género del balón.



Dodgem Arena 72
Deportes futuristas con banda sonora de percusión y bajos.

Shangai True Valor 73
Puzzle de enorme parecido con el *Mah Jongg*.

Poy Poy 2 74
Aquellos pequeñines con obvia predisposición a la vehemencia en grupo se han decidido a volver.

Monaco Grand Prix 76
Ubi Soft nos sorprende con un buen título de Fórmula Uno. ¿Fórmula Uno? ¿Hemos dicho Fórmula Uno? ¿No era aquel género en el que Psygnosis reinaba?

Bichos 78
La réplica poligonal de la última producción cinematogáfica de Disney.

REPORTAJES

A primera vista: Soul Reaver 18
¿Es *Soul Reaver* mejor que *Tomb Raider III* o no? Hmm, *PSMag* visita el cuartel general de Crystal Dynamics para averiguarlo.

Gemas ocultas 48
He aquí 20 de los juegos para PlayStation que deberías tener, pero de los que quizá ni siquiera hayas oído hablar.

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...

Loading 6

Concurso *Rollcage* 64

Trucos 80

Concurso *Bichos* 86

Feedback 89

Suscripción 92

Números anteriores 94

En el CD 95

El mes que viene 100



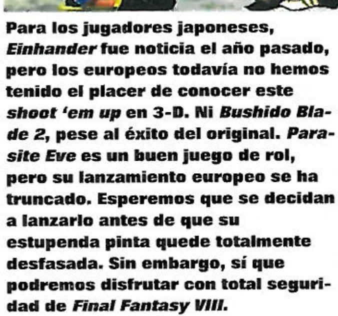
EL INTERÉS DE SQUARE

«¡QUEREMOS ENTRAR EN LA COMUNIDAD EUROPEA!»











Para los jugadores japoneses, *Einhander* fue noticia el año pasado, pero los europeos todavía no hemos tenido el placer de conocer este *shoot 'em up* en 3-D. Ni *Bushido Blade 2*, pese al éxito del original. *Parasite Eve* es un buen juego de rol, pero su lanzamiento europeo se ha truncado. Esperemos que se decidan a lanzarlo antes de que su estupenda pinta quede totalmente desfasada. Sin embargo, sí que podremos disfrutar con total seguridad de *Final Fantasy VIII*.



Squaresoft ha anunciado su intención de fundar una oficina propia en Gran Bretaña para encargarse de la distribución europea de sus propios juegos, en lugar de canalizarla mediante terceros. No podemos sino alegrarnos por esta decisión, si ello implica disfrutar de todos los lanzamientos de Square en Europa, porque sus últimas novedades no han visto la luz en nuestro continente debido a disputas de derechos de edición. El último título de Square que llegó a nuestro país fue Bushido Blade, y de eso hace más de un año. Parece que finalmente se lanzarán Parasite Eve, Einhander, Brave Fencer, Bushido Blade 2, Xenogears y quizá incluso Final Fantasy Tactics y Chocobo's Mysterious Dungeon.

¿Quién se hará cargo del lanzamiento de estos títulos? El dinero decide... No obstante, la suposición de que Electronic Arts distribuirá los juegos de la compañía japonesa en Europa es cada vez más improbable, pese a que ha llegado a un acuerdo con Square para su comercialización en Estados Unidos y Japón.

El mapa europeo es todavía terreno de Sony, que afirma tener entre manos el lanzamiento del

Final Fantasy Tactics se tradujo a inglés yanqui, pero todavía no hay lanzamiento en Europa. ¿Y qué habrá de *Chocobo* en España?

EL REGRESO DEL DRAGÓN

DRAGONQUEST VUELVE A LA CARGA

Parece imposible pensar que hubo un tiempo en que una serie de rol tuviera más éxito que Final Fantasy. El lanzamiento de Dragonquest de ENIX en 1986 superó al título de su rival Square con más de 20 millones de unidades vendidas en todo el mundo, mientras que los Final Fantasy anteriores al FFVII vendieron en total 18.500.000 unidades.

Parece que la vieja batalla se librará de nuevo. ENIX está a punto para desvelar finalmente *DragonQuest VII*, el primer *DragonQuest* para PlayStation en una competición cara a cara con *Final Fantasy VIII*.

Como ya sucediera con *FFVII*, las virtudes de PlayStation permiten por fin a la serie *DragonQuest* aparecer en 3-D, y en 3-D presentará a su ya familiar héroe, Hero, deambulando libremente con su diminuto dragón amarillo, con Mary Belle (la hija batalladora del jefe de pescadores del pueblo) y con Keefer Gran (el príncipe de Granestado y mentor de Hero). No, no es broma.Un detalle tan básico como éste ha situado a *DragonQuest* en el punto de mira de las revistas japonesas sobre PlayStation. Ya veremos si esta *rolmanía* se contagia al resto del mundo. Lo cierto es que parece que *Final Fantasy* tendrá al fin un rival a su altura.



título estrella del gigante japonés, *Final Fantasy VIII*. Esto no implica que Sony se encargue de la distribución de todos los juegos de la compañía, pero supone un enérgico intento de asegurarse la conservación de la joya de la corona.

Todavía no hay rumores sobre el lanzamiento del título de lucha de Square, *Ehrgeiz*, en Europa. Sin embargo, dada la calidad de la versión japonesa del juego (prepárate para un PrePlay en el próximo número de *PSMag*), no es muy probable que llegue a nuestro país.

Mucho más agitado es el destino de los dos nuevos títulos *Final Fantasy*. Estos *remakes* para PlayStation de *Final Fantasy IV* y *V* que se lanzaron en 1990 para la Nintendo de 16 bits, SNES, se han traducido al inglés para su inminente lanzamiento en Estados Unidos, lo que significa que su llegada a Europa es algo factible. Sin embargo, si tenemos en cuenta su público objetivo y el hecho de que se trata de conversiones casi literales de los originales, con sus vulgares gráficos y su pésimo sonido intactos, parece discutible que tengan una cálida acogida por aquí.

Y este apartado dedicado a las noticias de Square no estaría completo si no incluyésemos información sobre TODAVÍA MÁS lanzamientos de Square. El primero es *IS: Internal Section*, un juego que fusiona sonido y gráficos para crear un conjunto muy original. Por lo que hemos visto, se parece terriblemente al viejo *Tempest*, claro que, bautizar las diferentes armas con los nombres de los 12 animales del zodíaco chino nos ha parecido todo un detalle. Gracias.

También espera entre bastidores *Cyberorg*, un juego de acción de ciencia ficción que combina disparos en tercera persona con puñetazos, y que parece sospechosamente inspirado en la libertad de movimiento del juego de combate *Ehrgheiz*. Y, a continuación, contamos con el todavía más extraño *Racing Lagoon*, una combinación de juego de carreras y rol que transmite una agradable sensación cyber-punk. Incluye la opción de configuración del coche de *R4* y *GT*, pero ampliada, un montón de personajes con los que jugar, interacción entre conductores en la narración de la historia e incluso mejores circuitos con escenarios optimizados. Y para terminar, una buena noticia: el pasado 11 de febrero se lanzó *Final Fantasy VIII* en Japón, no vemos la hora de verle la cara al monstruo. Pronto te traeremos más noticias sobre él.









El magnífico *Ehrgeiz*. *Internal Section*, un título de disparos. *Cyberorg*, una lucha en alta tecnología y, por último... *Racing Lagoon*.

Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de PlayStation.

Psygnosis se prepara para bombardearnos con una larga serie de títulos. *Attack Of The Saucerman* será un arrebatado juego de acción arcade con un tal Ed, el Grimloid, como protagonista. Con él recorrerás diferentes civilizaciones de nuestro mundo. Tu misión será salvar la tierra de los rebeldes Grimlouids, y para ello contarás con la ayuda de POD, una pequeña bola metálica que flota a tus espaldas. *AOTS* transcurre en un entorno 3-D, cuenta con seis zonas distintas y 24 niveles. Y, si lo tuyo es el golf, manténte atento a la llegada de *Pro 18: World Tour Golf*. Pondrá a tu disposición tres campos y las versiones poligonales de jugadores como Tom Lehman, Colin Montgomerie o Mark O'Meara. Por lo visto, el título cuida hasta el último detalle, desde banderolas que oscilan al viento hasta con-diciones climatológicas y efectos de luz de acuerdo con la hora del día. Su lanzamiento está previsto para finales de este mes. Y, por supuesto, tenemos obligación de hablarte sobre la pieza más esperada de Psygnosis, *G-Police: Weapons of Justice*. Ofrecerá cinco nuevos vehículos respecto al original, 30 misiones y más de 25 armas. Los enemigos disponen de más de 30 vehículos y un montón de estratagemas para hacerte la vida imposible. El título estará disponible en mayo. Por último... *Rollcage*. El juego estará en tu tienda favorita a partir del 12 de marzo. Lo que quizá no sepas es que podrás disfrutar de una banda sonora estupenda: la compañía ha firmado un acuerdo con diferentes grupos para incluir en el juego temas de Fat Boy Slim, EZ Rollers, Ashley Beedle y Aphrodite, entre otros. ¡Aaah, qué bien suena!

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE

¿QUIERES SABER QUÉ SE LLEVA EN JAPÓN ANTES QUE NADIE? NUESTRO HOMBRE EN EL LEJANO ORIENTE TE LO CUENTA TODO...

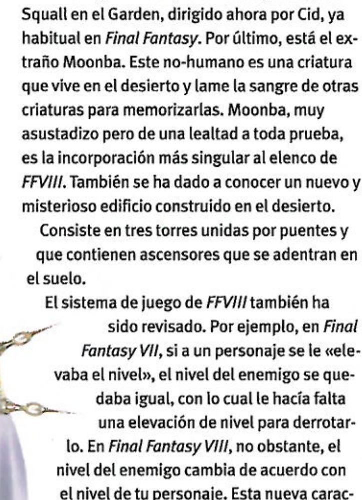


Más pantallas ultrasecretas de *FFVIII*. Sólo faltan unas semanas...

YA LLEGA...

Si las revistas de juegos españolas han estado revolviéndolo todo en busca de información sobre *Final Fantasy VIII*, sus homólogas orientales no han sido menos. Este mes, Square ha obsequiado a la prensa de videojuegos japonesa con un alud de nuevos datos acerca del esperado RPG. Se ha divulgado nueva información sobre los personajes y el sistema de control, mientras que una excelente película de gráficos por ordenador ha mostrado a Squall y Linoa bailando; un romántico interludio algo ensombrecido por la presencia de la bruja malvada, Edea.

Se han revelado cinco nuevos personajes. Irvin Kinnears es un sensible chico de 17 años que parece un vaquero y maneja las pistolas en consonancia. Kistic Tulip es un personaje misterioso cuya edad, habilidades e incluso sexo se desconocen; la única información clara es que es profesor/-a en la academia militar del Garden. Un secreto similar rodea a Selphie Tilmit, estudiante y colega de Squall en el Garden, dirigido ahora por Cid, ya habitual en *Final Fantasy*. Por último, está el extraño Moonba. Este no-humano es una criatura que vive en el desierto y lame la sangre de otras criaturas para memorizarlas. Moonba, muy asustadizo pero de una lealtad a toda prueba, es la incorporación más singular al elenco de *FFVIII*. También se ha dado a conocer un nuevo y misterioso edificio construido en el desierto. Consiste en tres torres unidas por puentes y que contienen ascensores que se adentran en el suelo.



El sistema de juego de *FFVIII* también ha sido revisado. Por ejemplo, en *Final Fantasy VII*, si a un personaje se le «elevaba el nivel», el nivel del enemigo se quedaba igual, con lo cual le hacía falta una elevación de nivel para derrotarlo. En *Final Fantasy VIII*, no obstante, el nivel del enemigo cambia de acuerdo con el nivel de tu personaje. Esta nueva característica evitará las batallas desequilibradas y atraerá a los consoleros menos expertos. Square también ha difundido ejemplos del sistema de «extracción» (presente en *FFVII*), que permite a los jugadores robar magia enemiga tras una batalla. Tras la publicación del juego el mes pasado, Orient Express y *PSMag* te ofrecerán en breve un avance completo de *Final Fantasy VIII*.

QUE VIENE EL LOBO

Años después de producir *El Viento* y *Sol-Feace* para MegaDrive, el estimable equipo de desarrollo Wolfteam está listo para regresar al mundo de las consolas con *Cybernetic Empire*, un título de acción 3-D. El protagonista de *Empire*, uno de la nueva prole de clones de *Metal Gear*, es un comando cuyo objetivo es —sorpresa, sorpresa— derrotar a una misteriosa organización paramilitar. Para controlar al personaje se usarán los dos joysticks del pad Dual Force, en el que el izquierdo gobernará los movimientos y la vista horizontal, y el derecho la vertical. Hay disponible un amplio surtido de artículos y armas, incluyendo rayos láser que te permiten pasar o transportar obstáculos. Con la mayoría de escenas ambientadas en una base subterránea y un montón de malos al acecho, podría suponer un rival para *Metal Gear*.







Wolfteam, de la vieja escuela, inician el baile de clones con su «MetalGeariano» *Cybernetic Empire*. ¿Podrá desbancar a Solid Snake y sus amigos? Mmm, no.





Personajes nuevos y antiguos se dan cita en *Street Fighter Zero III*. ¡A LUCHAR!

Y DURAN, Y DURAN...

Tal como demostró *Rival Schools*, Capcom sabe convertir sus éxitos de los salones arcade. Este año toca la conversión de *Street Fighter Zero III*, que incluye todo el cupo de 25 personajes de la recreativa: el grupo de 18 personajes clásicos (Ryu, Ken, Zangieff, Dhalsim, Chun-Li, etc.) más siete nuevos combatientes. Entre ellos se hallan Cammy, E. Honda, Blanka y Vega, ausentes en la serie *Street Fighter II X*, además de Cody, personaje de *Final Fight*. La auténtica novedad es la presentación de Karin, una estudiante de instituto que aparece en el manga semanal *Sakura Ganbaru* de Shueisha. Entre los demás personajes se encuentran R. Mika (la coqueta luchadora del *Street Fighter Alpha III*), así como Feilong,

T-Hawk y D-Jay, de *Street Fighter II*. Puedes elegir entre tres modos de combate: X-ISM, Z-ISM y V-ISM. X-ISM te permite usar sólo un combo y luchar en un estilo similar al de *Street Fighter II X* (es decir, sólo se muestra un indicador). Z-ISM ofrece el estilo de lucha de *Street Fighter Zero*, con distintos combos y un total de tres niveles. Por último, V-ISM es el modo más completo, y permite a los luchadores usar combos originales de *Street Fighter Alpha III*; o versiones mejoradas de los combos de *Street Fighter Alpha II*, tal como reconocerán los puristas de *SF*. Esta característica estaba presente en la versión arcade, pero se ha potenciado para PlayStation. Se podrán establecer a mano diferentes parámetros, de forma que los jugadores puedan modificar el personaje que elijan para que se ajuste a su estilo de lucha. *Street Fighter Zero III* también será compatible con Pocket-Station (los jugadores pueden descargar su personaje favorito y entrenarlo en el nuevo chisme de Sony), así que podría ser un buen año para los pirrados por el *beat 'em up*.









Pop 'n' Music: Beat Mania para los discapacitados temporales.

QUÉ MANÍA CON EL BEAT

La locura *Beat Mania* en que se ha sumido Japón sigue fuerte con el lanzamiento de *Pop 'n' Music*. Dirigido más bien a los más jóvenes que a los ya creciditos con los que se suele relacionar el molón *dance 'em up* de Konami, el juego sustituye los personajes de los DJ de *Beat Mania* por unos protagonistas muy monos al estilo manga, y se le da más importancia a la cooperación que a las batallas de giradiscos que propugnaba el hermano mayor de *Pop 'n' Music*. En total Konami planea publicar nada menos que 12 (!) títulos de *Beat Mania* durante este año. El mes que viene, claro, más noticias al respecto...

DRAGONES Y MAZMORRAS

Namco ha decidido dejar de compilar sus juegos retro 2-D en *Classic Collections* y en su lugar está efectuándoles un remozado 3-D para PlayStation. Tras recolocar el clásico de Super Famicom *Star Luster* como *Star Ixiom*, Namco ha vuelto a prestar atención a la serie *Dragon Buster*. Al igual que en el juego original, los jugadores deben explorar las diversas tierras de *Dragon Buster* y pasar las fases venciendo a los dragones que habitan en las mazmorras. Esparcidos por el juego hay diferentes puzzles, mientras que las escenas de batalla, ahora en 3-D, se basarán en la estrategia, con lo que los jugadores deberán hallar el punto débil de sus enemigos para derrotarlos. Respecto al *Dragon Buster* original, se ha implementado un sistema hereditario donde los jugadores asumen nuevos personajes para cada fase. En una de ellas, los jugadores deben elegir una chica con la que casarse y jugar en la siguiente fase como su propio hijo/a, cuyos atributos dependerán del cónyuge que escogieran. ¿Que no te quieres casar? ¡Pues entonces no acabas el juego!

A los solteros empedernidos les dará lo mismo que el juego esté previsto para mediados de 1999.



Caña al dragón con lo último de Namco.



LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – VENTAS

1. ***Winning Eleven 3*** (Konami)
2. ***Smash Court Tennis 2*** (Namco)
3. ***Legaia Densetsu*** (SCEI)
4. ***The Mah Jongg*** (SCEI)
5. ***Docapon*** (Asmik)
6. ***Parlor Pro 4 Pachinko*** (Nihon Telenet)
7. ***Beat Mania*** (Konami)
8. ***Conan*** (Bandai)
9. ***Metal Gear Solid*** (Konami)
10. ***Crash Bandicoot 3*** (SCEI)

TOP 10 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Kidoosenshi Gundam*** (Bandai)
3. ***Tales Of Phantasia*** (Namco)
4. ***Saga Frontier 2*** (Square)
5. ***Genso Suikoden II*** (Konami)
6. ***To Heart*** (Aquaplus)
7. ***Next Generation: Robot Senki Brave Saga*** (Takara)
8. ***Ensemble*** (Media Works)
9. ***Dragon Quest VII*** (ENIX)
10. ***Elie No Atelier*** (Gust)

TOP 5 – FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VII*** (Square)
2. ***Star Ocean: Second Story*** (ENIX)
3. ***Xenogears*** (Square)
4. ***Metal Gear Solid*** (Konami)
5. ***Tales Of Destiny*** (Namco)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.



ROJO, ÁMBAR... ¡VERDE!

DRIVER, EN LA LÍNEA DE META





Con su original aspecto, *Driver* pretende que conduzcas por grandes ciudades, con total libertad para ir por donde quieras y tan rápido como desees. Empieza por escoger una cazadora de cuero, una camiseta de rejilla sin mangas y... ¡a por ellos! Todo por la pasta.



Últimas noticias sobre Driver, un juego de Reflections que ha levantado gran expectación. Su lanzamiento en nuestro país está previsto para el mes de mayo, y correrá a cargo de New Software Center. Hasta donde hemos podido ver, tiene una fachada increíble. El título se basa sobre todo en conducción, pero en ciertos aspectos podría compararse con Grand Theft Auto. Como en el juego de Take Two, te dedicas a correr a todo trapo, asumir misiones y dar esquinazo al largo brazo de la ley. Sin embargo, frente a los gráficos algo caóticos de GTA, Driver cuenta con una presentación envidiable, escenarios en alta resolución, acción nocturna y algunos efectos de luz impresionantes.

Igualmente originales son los peatones. Pululan de un lado a otro, caminan, corren o simplemente se aburren y permanecen en actitud pasiva y sedentaria. Además toparás con un conjunto de efectos atmosféricos que comprometerán tu visión y el manejo del coche. Tú eres Tanner, un poli secreto que se hace pasar por un piloto mercenario al servicio del cliente que más pasta desembolse. *Driver* es un juego de persecuciones ambientado en escenarios reales. Deberás demostrar cuán hábil eres frente al volante en las playas de Miami y por las empinadas calles de San Francisco, tendrás que resolver situaciones límite en la alevosa nocturnidad de Los Ángeles, y evitar que te descubran tus compañeros de la «pasma» en Nueva York. Lo mejor del juego es que tienes libertad para conducir por donde te plazca, carreteras, encrucijadas, calles concurridas y hasta callejones repletos de basura. Y eso no es todo: las cuatro ciudades por las que corretearás son de proporciones gigantescas (¡de entre 30 y 50 kilómetros, con cerca de 150.000 edificios en alta resolución!). Con el freno de mano conseguirás preciosos trompos, y si bloqueas la tracción delantera podrás ejecutar incluso molinos. Todo al son de una banda sonora funk propia de los setenta.



GLORIAS PASADAS

Los de Reflections no son nuevos en el terreno automovilístico de PlayStation, como demuestran estas dos criaturas de su creación.

Destruction Derby (7/10)
En noviembre de 1995, este título de acción motorizada demostró que pisar a fondo el acelerador de un cacharro oxidado en dirección contraria podía, además de poner a prueba tus nervios, ser muy divertido. Este mundo de destrucción con olor a gasolina contaba con seis circuitos y una pequeña cantidad de coches rivales que desafiaban la sensibilidad de los más comedidos.

Destruction Derby 2 (9/10, PSMag 1)
Un año más tarde llegó la continuación de *DD*, con más parabrisas destrozados, más pistas, una opción de boxes y más énfasis en las carreras. Esto logró que la secuela superara con creces al original y se convirtiese, por tanto, en un gran éxito. El título contenía una mayor dosis de ética en las competiciones, pero continuaba siendo una carnicería automovilística. ¡Menos mal!

Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de PlayStation.

REGATAS DE PLAYSTATION
No corta el mar, sino vuela, un velero bergantín. En este caso, el que el aventurero Steve Fosset ha encargado para participar en un programa de navegación que surcará los océanos entre 1999 y el 2001. El PlayStation es un catamarán de fibra de carbono, y está patrocinado por Sony Computer Entertainment Europe.



TOMB RAIDER II PLATINUM
El título que hizo impacto en nuestras retinas allá por noviembre de 1997 pone a punto sus pistolas para encañonarnos de nuevo a partir del 19 de marzo a precio Platinum. Si eres advenedizo en esto de PlayStation, hazte con él ahora. En su momento obtuvo un 10/10 (*PSMag* 13).

SPORTS CAR GT
Puede que este título esté ya en la calle cuando leas esto. En todo caso, lo más destacable de lo que sabemos hasta ahora es que cuenta con réplicas de coches auténticos (Porsche 911, BMW M3, Saleen Mustang, Calloway C12, Mercedes CLK GTR y McLaren F1, entre otros), circuitos reales de Europa y Estados Unidos y oponentes controlados por la CPU que conducen con el estilo de los pilotos homólogos. Pronto te diremos más.

***GT* EN MILIA 99**
Entre el 9 y el 12 de febrero se celebró en Cannes (Francia) la feria de contenidos interactivos Milia 99. Este año, a diferencia de los anteriores, los videojuegos contaron con un espacio propio, Milia Games. En él, *Gran Turismo* obtuvo el Milia de Oro al mejor juego de simulación y el premio especial del público.

Astérix







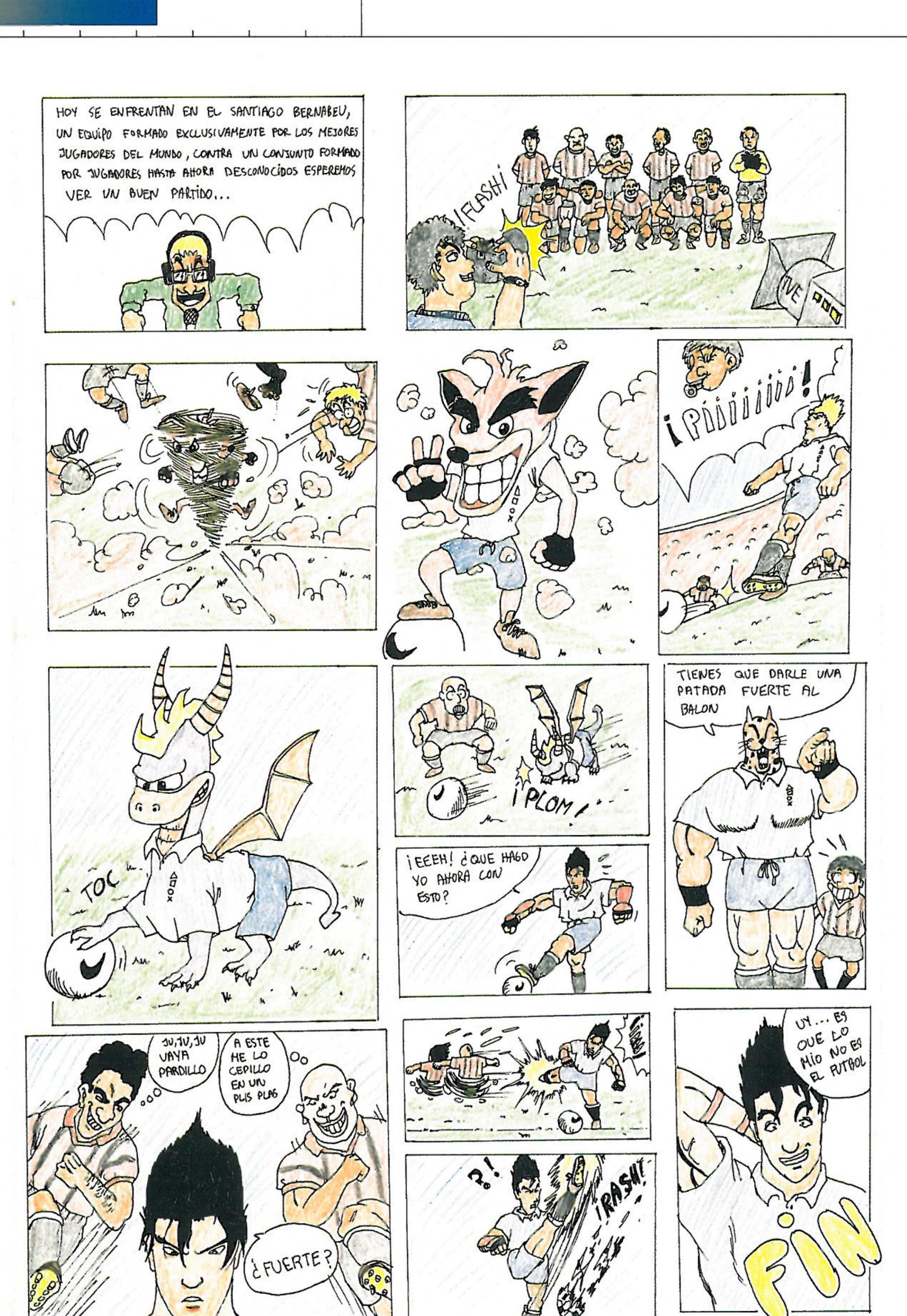


Disponible a finales de marzo

PLAYSTATION EN VIÑETAS (II)

SEGUIMOS CON EL «PLAYTEBEO»

Si el mes pasado te presentábamos el primer premio del concurso de cómics de Canadian y los 40 Principales de Cádiz, aquí está el segundo. Así es como ve el mundo PlayStation Antonio Cumplido Domínguez, del Puerto de Santa María. Por cierto, esto de las pinturitas nos está gustando. No nos extrañaría que saliesen publicados otros trabajos, si llegasen a redacción... ¿Qué tal si rescatas las Alpino de la comunión y te consagras al encomiable arte de plasmar las virtudes del universo PSX en una impoluta hoja de papel? Si de tus esfuerzos pictóricos surge un bonito cómic y no hay concurso al que presentarlo, puede que *PSMag* lo publique...





Esto no es *Wipeout 3*, pero corresponde a las maquetas iniciales del juego. Si todo va bien, *Wipeout 3* cumplirá la promesa gráfica que aquí te mostramos.

¡VUELVE *WIPEOUT*!

TERCERA ENTREGA DE UN PUNTAL DE PSX

Tras varios escarceos con nuevos géneros y el lanzamiento de algún que otro título de 6/10, Psygnosis ha entendido el mensaje y retoma las riendas de su primer gran éxito para PlayStation... Llega la tercera versión de Wipeout.

Ya han brotado rumores en Internet acerca de los planes de Psygnosis de lanzar un tercer título de la increíble serie. En *PSMag* contamos con información privilegiada sobre este nuevo lanzamiento. En la actualidad el juego todavía no tiene título, pero el favorito es *Wipeout 3*: se ha rechazado el pomposo *Wipeout 2000* porque supondría que el tercer título de la serie iba a transcurrir 97 años antes que el segundo, claro. Podemos revelarte que esta secuela ofrecerá la opción de pantalla partida para dos jugadores que no se incluyó ni en *Wipeout* ni en *Wipeout 2097* (si esto irá a expensas de la magnífica opción de cable de enlace que ofrecían los dos títulos anteriores no lo sabemos). Habrá ocho nuevos circuitos que contarán con sus respectivas versiones inversas, elevando la cifra a un total de 16, así como cinco nuevos equipos de carreras y la posibilidad de escoger a tus viejos favoritos. Psygnosis ha prometido una mejora de los modos disponibles en las dos versiones anteriores de la serie. Las modalidades Single Race, Time Trial y Competition irán acompañadas de la modalidad Tournament, una opción multijugador en la que compites en puntos para clasificarte entre los mejores y hacerte con un trofeo ciber.

Estará a nuestro alcance una nueva selección de armas, y el equipo responsable de los logos y el diseño de alta tecnología de los primeros juegos, Designer's Republic, se ocupará también de esta tercera versión. Por último, uno de los elementos más importantes de *Wipeout*: la banda sonora. Se está creando, como en ocasiones anteriores, con la colaboración de una serie de grupos musicales de éxito que todavía no se han anunciado. Pronto te ofreceremos más información de *Wipeout*.

wipEout 3

PIDE UN DESEO



Mientras Wipeout **toma forma, nosotros redactamos la carta a los Reyes Magos. Con un poco de suerte, estas características se incluirán en el nuevo título.**

- Modo en alta resolución (512 x 240)
- 60 imágenes por segundo
- Opción multijugador (para dos y cuatro)
- Guardar la partida en tarjeta de memoria
- Dos pistas secretas
- Espejo retrovisor
- Modo de repetición similar al de *GT*
- Configuración de la nave
- Compatibilidad con el Jogcon™ de Namco

¿QUÉ, HAS GANADO?

CONCURSO *DEVIL DICE*

Jorge Pérez	Corera (La Rioja)
Lucas Morera	Barcelona
José Mª Moreno	Alcalá de Henares (Madrid)
Iván Jurado	Burjassot (València)
Raúl Acosta	Burgos
Luis García Gaciño	Puerto del Son (A Coruña)
Iñaki Ruiz-Rozas	Bilbao (Bizkaia)
Jonathan Brito	Vireiro (Lugo)
Roberto Fernández	Zaragoza
J. Luis Hernández	Barcelona
Eduardo Cueto	Eivissa (Baleares)
Pilar Alonso	Almería
J. Manuel Sánchez	Cornellà (Barcelona)
Sergio Martínez	Barcelona
Luis Hernández	Gijón (Asturias)
José Silla	Alaquàs (València)
Raúl Oltra	Massamagrell (València)
Agustín Gutiérrez	Sevilla
Pol Bassiner	Barcelona
Antonio Font	Madrid

CONCURSO *UN MILLÓN*

Joaquín Barreda	Alcorisa (Teruel)
J. Ramón Castro	Basauri (Bizkaia)
Alfonso Cid	San Roque (Cádiz)
Gonzalo González	Alacant
Miguel Uceda	Ourense
José Carbonell	Torelló (Barcelona)
Iván Mesa	Madrid
David Horneros	Alcalá de Henares (Madrid)
Francisco Troyano	Ronda (Málaga)
Ignacio Monteagudo	Barcelona
José Mª Moreno	Alcalá de Henares (Madrid)
Raúl Paredes	Sevilla
Christian Artal	Portugalete (Bizkaia)
Toñi Fernández	Moguer (Huelva)
Manuel Arnaldo	Soto del Real (Madrid)
Juan García	Mollet del Vallès (Barcelona)
Patrick Salva	Pego (Alacant)
Raúl García	Palma de Mallorca
Gerard Marés	Salt (Girona)
Erik Leal	Arrigorriaga (Bizkaia)
Daniel García	Badajoz
Pedro A. Amo	Móstoles (Madrid)
Ricard Rosich	Igualada (Barcelona)
Juan Carlos Iso	Pamplona (Navarra)
Alberto Díaz	Navia (Asturias)

CONCURSO *ALUNDRA*

Juan López	Los Palacios (Sevilla)
Iván González	Fontcuberta (Girona)
David Sobrino	Mejorada del Campo (Madrid)
Raúl Lozano	Sabadell (Barcelona)
Carlos Torres	Madrid
Alfonso Noriega	Oviedo
Jaime Cordón	Galapagar (Madrid)
Daniel Solé	Barcelona
Jesús Narváez	Málaga
Antonio Bosquet	Daroca (Zaragoza)

LE MANS 24 HOURS

LA NUEVA BOMBA DE INFOGRAMES

El pasado 3 de febrero PSMag volvió a hacer las maletas: a Francia. Más concretamente a Le Mans —a unos 100 kilómetros de París—, donde Infogrames celebró la presentación oficial de su nuevo bombazo carrerístico: Le Mans 24 Hours.

El juego, por supuesto, está basado en la famosa carrera que le da nombre: una competición de súper turismos que dura 24 horas, sólo interrumpidas para repostar y reparar los vehículos. Como el circuito de Mónaco, el de Le Mans transcurre por carreteras convencionales (cerradas al tráfico el día en que se celebra la competición, claro). El recorrido que aparece en el juego es una reproducción exacta del trazado real, puesto que, además de la licencia de la Automobile Club de l'Ouest (A.C.O.), organizadores de la carrera, Infogrames ha utilizado mapas y datos telemétricos reales para reproducir con total fidelidad hasta el más ínfimo detalle.

Le Mans 24 Hours todavía está al 60% de su desarrollo, pero tiene una pinta estupenda. Funciona a buena velocidad (25 *frames* por segundo), con gráficos en alta resolución (512 x 240) y ¡no se ve aparecer ni un solo polígono de la nada! *R4* ha sido el primer juego en lograr semejante proeza, mediante el campo de renderizado desplazado y con ayuda del Performance Analyser de Sony, pero ¿cómo lo han hecho los chicos de Eutechnyx (programadores del juego) sin Performance Analyser? Nos lo explican Sophie Karoutchi y Arthur Houtman, productores de esta maravilla: «Hemos estrenado nuestro nuevo motor de gráficos 3-D. Se llama Fiddler, y está diseñado para impedir el denominado fenómeno «pop-up» (aparición súbita). Nada aparece de repente, sea cual sea la distancia o la velocidad, y los cuadros por segundo tampoco se ralentizan. Ningún otro juego de PlayStation mueve paisajes tan detallados, grandes y realistas con estos resultados».



Además del de Le Mans, el juego contará con otros cuatro circuitos aprobados por la A.C.O. y una inteligencia artificial que confiere una forma de conducir diferente a cada piloto. Los coches también son calcos de modelos reales: cada uno cuenta con más de 500 polígonos para él solito, y para texturarlos se han escaneado fotografías de los modelos a los que representan. 24 equipos, ¡48 coches en total! Todos responderán a los datos, medidas y características facilitadas por sus fabricantes —con sus respectivos pilotos y estadísticas—, para que la experiencia de la conducción sea lo más verosímil posible.

Durante el juego correremos con otros 15 monstruos del motor, y tendremos que sufrir las inclemencias del tiempo, la violencia y la velocidad como si de verdad estuviéremos haciendo el loco por las carreteras interurbanas de Le Mans. Sí, desperfectos en tiempo real. No sólo se desgastarán los neumáticos y tendremos que repostar cuando se nos acabe el combustible, sino que nuestra máquina sufrirá abolladuras allá donde reciba los golpes (más o menos graves según la velocidad y el lugar de impacto), perderá las ruedas, volcará... El clima y el tiempo transcurrirán en tiempo real, de manera que, si empieza a llover, tendremos que extremar la precaución hasta llegar a los boxes (donde más nos valdrá sustituir los neumáticos lisos por unos de lluvia), y anochecerá, y amanecerá... Los efectos de luz parecen prometedores. Son similares a los de *C3 Racing*, y tu coche tiene luces largas y cortas.

¿Podrá *Le Mans 24 Hours,* con sus infinitas opciones de configuración y su prometedor motor de gráficos, hacerle sombra a *Ridge Racer Type 4* y a *Gran Turismo 2*? Tendrás que esperar hasta el mes de mayo para verlo, que es la fecha prevista para el lanzamiento de *Le Mans*...

1







[1] Los efectos de luz, por ahora, se parecen mucho a los de *C3 Racing*. [2] Para texturar los coches, se han escaneado fotografías de los modelos reales. [3] Debajo de todas esas pegatinas se esconde el milenario Viper. [4] Estamos deseando probar la versión acabada, ¿tú no?


Los últimos 11 Campeonatos del Mundo
Más de 300 estadios, 1.035 equipos participantes y más de 16.600 jugadores
Juega con todas las selecciones del mundo desde 1958-1998
Reglamentos oficiales de cada campeonato
Estadísticas de los jugadores
Inteligencia artificial de última generación
viva FOOTBALL
Versión Integra en Español
PlayStation
PC CD ROM
Virgin INTERactive
Hermosilla, 46- 2º dcha → 28001 Madrid → Tel: 91 578 13 67 → www.virgin.es

COMBOS DE *TEKKEN 3*...

...EN «MODO ESPECTÁCULO»

El vencedor, Ryan Heart, con su cheque, dos joyas y un presidente, el de Namco.

MÚSICA METAL

No, no es heavy metal, es la banda sonora de *Metal Gear Solid*. Un CD precioso que Konami puso a la venta el 26 de febrero. 20 pistas increíbles que te harán desear —como a nosotros— la traslación de Solid Snake a la gran pantalla. ¡Queremos el juego! ¡Queremos una película! ¡Queremos muñecos, tarjetas, camisetas, cromos... lo que sea! De momento, ahí va eso.



PlayStation ya tiene «mejor jugador del mundo de Tekken 3»: Ryan Heart. El 27 de enero se concentraron en el Namco Station de Londres, ubicado en el County Hall (un edificio con vistas al Támesis y al Big Ben) los mayores expertos de Tekken 3 del planeta. Entre ellos se encontraba Juan Caballé, el mejor jugador español de Tekken 3.

Por la mañana se disputó la eliminatoria entre los 64 aspirantes, que accedieron al Torneo a través de Internet. Los 14 jugadores clasificados se enfrentarían horas más tarde a los 18 expertos de cada país. Un total de 32 luchadores esperaban con impaciencia a que el reloj marcase las cinco de la tarde.

El campeonato estaba organizado por eliminatorias de tres asaltos cada una. Durante la primera hora y cuarto se desarrolló el Torneo propiamente dicho, con un descanso entre los cuartos de final y semifinales en el que se ofreció un estupendo espectáculo de artes marciales. Tras la final continuó la fiesta a ritmo de discoteca.

El favorito del torneo, el americano C.J. Kyles, fue derrotado en las primeras rondas. Juan Caballé, que jugó como Lei, llegó hasta cuartos de final. Allí fue cuando le traicionaron los nervios, pero nadie puede negar su calidad de juego. Llevaba ganados dos *rounds* cuando en el tercero su verdugo, el alemán Jonas Nordstrom, le remontó dos. A partir de ese momento las miradas se concentraron en el juego abrumador del británico Ryan Heart, que acabó proclamándose vencedor del Torneo. De manos del presidente de Namco, Nakamura-san, y del presidente de Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering, Heart recibió un cheque por valor de 5.000 dólares y una máquina arcade de *Tekken 3*. El segundo clasificado, Jonas Nordstrom, recibió un talón por valor de 1.000 dólares y una cazadora de Paul Phoenix. También se celebró un concurso para elegir a la persona de la fiesta que mejor reflejase el espíritu PlayStation. El premio —una cazadora de *Tekken 3*— se lo llevó un español que se pintó en el pelo los cuatro símbolos de PSX. *Spain is different...*

EL «MISTER»

Una vez finalizado el Torneo intercambiamos unas palabras con Juan Caballé, alias «Míster», valenciano, 24 años, estudiante de INEF e integrante de un grupo de música. Esto fue lo que nos contó.



***PSMag*: Representar a un país en un torneo mundial no es tarea fácil, ¿te has entrenado?**
J.C.: Muchísimo. Pero lo que influye en un torneo de este calibre no es tanto el entrenamiento como la sangre fría a la hora de enfrentarte a tus contrincantes, y sobre todo la suerte.

***PSMag*: Lo has aprendido hoy, ¿no?**
J.C.: (Risas) Exacto, lo he visto hoy.

***PSMag*: ¿Tenías alguna técnica preparada?**
J.C.: Sí, estaba dudando entre elegir a Paul Phoenix o Lei. Ahora, tal como ha transcurrido el campeonato, creo que me he equivocado de personaje. Debería haber escogido a Paul.

***PSMag*: ¿Por su manera de luchar?**
J.C.: Sí. Ryan Heart jugaba con Paul Phoenix y utilizaba una técnica muy sencilla, pero muy eficaz, que el resto de los participantes no conocían. Hay un movimiento fantástico con el que el representante de Gran Bretaña ha ganado el campeonato: hacer un amago y enseguida barrido, codazo.
Con Lei Wulong, mi personaje, he aplicado el engaño, el cambio de técnicas, y me ha ido bastante bien: si no me hubiera puesto nervioso creo que habría vencido.

***PSMag*: ¿En qué modalidad te has entrenado?**
J.C.: En el Modo Versus, contra gente de mi mismo nivel, que es la mejor manera de perfeccionarse.

***PSMag*: ¿Cómo ingresaste en el mundo de los videojuegos?**
J.C.: Empecé con los ordenadores, MSX, Amstrad... En el mundillo de las consolas me inicié con la SNES, y más tarde pasé a PlayStation y Nintendo 64. Al final vendí la Nintendo y me quedé con PlayStation. Me decidí al comprobar la gran variedad de juegos que tiene. N64 sólo cuenta con dos o tres títulos que me gusten.

***PSMag*: ¿Te gustaría programar juegos?**
J.C.: Si acabara la carrera y tuviera un buen trabajo y tiempo me gustaría dedicarme a la informática, porque es un tema que me encanta. Sí, me gustaría aprender a programar.

LOS 10 MÁS VENDIDOS*

1. GRAN TURISMO
2. COLIN MCRAE RALLY
3. COOL BOARDERS 3
4. CRASH BANDICOOT 3
5. WILD ARMS
6. SOUL BLADE (PLATINUM)
7. MEDIEVIL
8. SPYRO THE DRAGON
9. NBA LIVE 99
10. MOTO RACER 2

* Información cedida por Centro Mail



PREMIOS *PSMag*

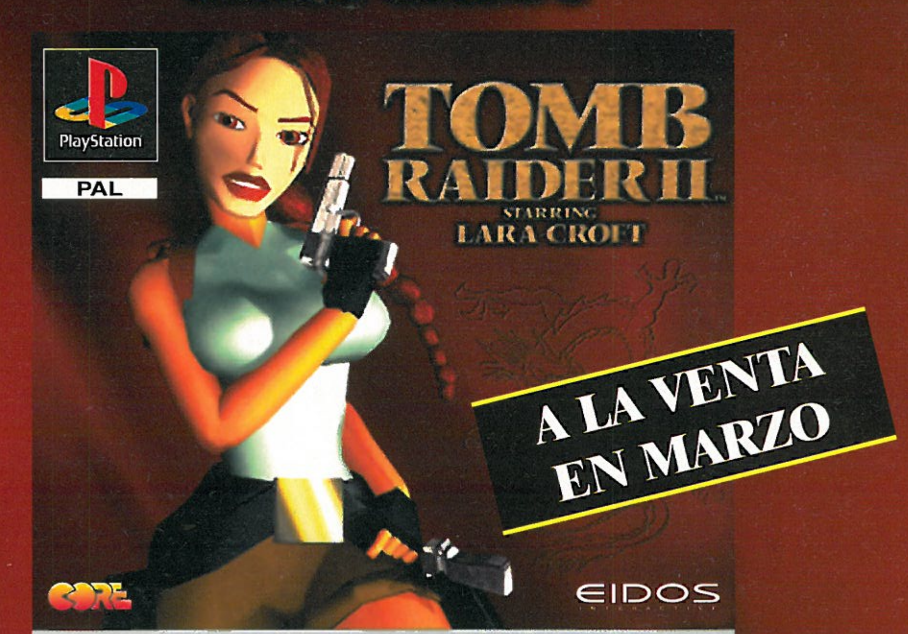
Ha comenzado el recuento de los votos para escoger los mejores juegos de 1998, según la docta opinión de los lectores de *PlayStation Magazine*. El mes que viene daremos parte de los resultados. Atento, pues.

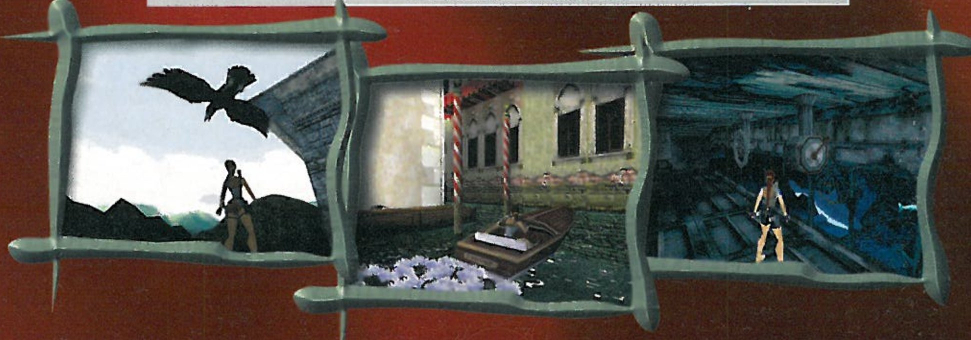




" ¡Lo que estabas esperando! "

TOMB RAIDER II™
STARRING LARA CROFT









EIDOS
INTERACTIVE

PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

Legacy of Kain:

Temblarás. Sentirás escalofríos. Te estremecerás. Y regresarás con nosotros a los dominios de Nosgoth, morada del vampiro Lord Kain y sus sádicos lugartenientes. Ven, penetra en las entrañas de *Soul Reaver*, la secuela de aquel baño de sangre que fue *Legacy of Kain*. Bienvenido a un juego que quizá sea mejor que *Tomb Raider 3*. *PSMag* pasó un mes engullendo ajos y se armó de crucifijos para vérselas con sus creadores...

Soul Reaver

De entre los verdes arbustos de Palo Alto, cerca de San Francisco (Estados Unidos), surge un edificio que se asemeja a una iglesia. En su interior se esconde Crystal Dynamics, pionero del territorio PlayStation y divina inspiración tras la siempre repleta cartera de Eidos. Este inmueble ha visto nacer a Gex (en sus distintos formatos), Akuji (que no tiene corazón) y *Unholy War* (que no era tan bueno). Su próximo trabajo será el más ambicioso hasta el momento. Una secuela del éxito de ventas *Legacy of Kain*, el denominado *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

El título original era inquietante. Aquel extenso RPG de acción, con su vestimenta de 16 bits, luchó por llamar la atención. Su curiosa temática contribuyó a ello: encarnabas a Kain, un diabólico muerto viviente que perseguía vengarse de sus asesinos a base de chupar sangre. Tras un enorme éxito internacional, era inevitable que llegase la secuela. Mucho menos inevitable era que Crystal recogiese las ideas y argumentos del original y transformara aquel éxito en una dilatada aventura de acción en 3-D. De ahí el apellido *Soul Reaver*: no se trata de un simple *Legacy of Kain 2*.



Lo que hemos visto es una especie de súper *Tomb Raider*, con todas las particularidades de la perspectiva en tercera persona, cantidad de exploración, combates, natación y escalada, además de raudales de elementos nuevos en virtud de su sobrenatural temática. Rosaura Sandoval, productora del juego, comienza por relatar el argumento. «*Soul Reaver* cuenta la historia de Ralzeil, uno de los seis lugartenientes de Kain, el diabólico protagonista del título original, que gobierna el mundo a su antojo. [Los vampiros] obligan a sus esclavos humanos a construir enormes factorías que generen emanaciones para ocultar el sol. Estos seres han empezado a evolucionar, pero Ralzeil va demasiado lejos. Desarrolla alas que le permiten volar antes de que lo haga Kain. Kain destierra a Ralzeil al mundo de los espectros y, tras incontables milenios, es liberado por Los Ancianos. El mundo ha cambiado desde su destierro. Humanos y mutantes conviven tranquilamente con los vampiros, y Kain y sus lugartenientes han evolucionado más allá de lo reconocible.»

Y así es como da comienzo un gigantesco viaje a través del espacio tridimensional, en el que buscas, matas y, por lo general, eres un chico malo. *Soul Reaver* guarda secretos increíbles bajo su andrajosa manga.

En primer lugar, no hay niveles. El mundo de *Soul Reaver* es un descomunal escenario con enormes valles, ríos, montañas y llanuras, y un estrafalario surtido de arquitectura gótica. Todo servido con el mayor mecanismo de juego que *PSMag* ha podido presenciar hasta la fecha. «Durante la partida, el juego retiene en la memoria las dos áreas adyacentes, aparte de aquella en la que te encuentras en cada momento», explica Rosaura Sandoval. «Cuando te adentras en un área, otras dos se están cargando, de modo que estén listas para cuando quieras ingresar en ellas. Eso significa que sólo verás el típico *'Loading'* una vez: al principio. Es una característica que nos permite emplear muchas más texturas que cualquier otro juego. Cada área puede contener su propio repertorio de texturas, por lo que no tenemos que reutilizarlas, como sucede en otros títulos en tercera persona.» ¿Otros? ¿Te

Mueve la caja

Una de las mejoras más destacables [y obvias] sobre juegos como [susurro] *Tomb Raider* se sitúa en el apartado del desplazamiento de bloques. El hecho de agarrar bloques y deslizarlos no es ninguna novedad, pero la calidad en la animación de los movimientos del personaje y su habilidad para remolcar, empujar, estirar, volcar y amontonar bloques hace que Lara parezca una marioneta a su lado.










[1-2] El equilibrio entre la exploración al aire libre y los recorridos por las mazmorras es prácticamente perfecto. [3] Un antiguo arquitecto diseñó los edificios.

refieres a *Tomb Raider*? «Bueno... [una risita nerviosa], sí», admite.

Como resultado, Ralzeil dispone ante sí de un mundo ilimitado y variado. Puede correr, escalar y nadar durante kilómetros en cualquier dirección sin que se repitan los fondos o el juego se detenga un segundo para tomar aliento. Según Crystal, las secuencias grabadas están a la par con *Tomb Raider*, por lo que te va a llevar un buen rato ir de un extremo al otro. Toda una hazaña, acentuada, si cabe, por el hecho de que no puedes morir. ¿Quééé?

Dos veces bueno

Soul Reaver descansa sobre dos planos espirituales: el mundo material y el espectral (una versión infernal del material). La acción se desarrolla primero en el plano material, pero la muerte (resultado de la eventual extinción de tu nivel de vida) te traslada a la otra variante, la espectral. Aquí debes acumular almas suficientes (que recoges cuando abandonan los cuerpos de sus respectivos y malvados dueños) para obtener la energía necesaria que te permita regresar a la realidad. «Como alternativa, puedes jugar en el mundo espectral, porque en sí mismo es un juego completo», señala Sandoval. Caminos que eran rectos y torres que estaban erguidas se retuercen horriblemente en el mundo espectral, y resquicios que eran demasiado estrechos o plataformas a las que no acababas de llegar ahora están a tu alcance. Lo mejor de todo es que la transición entre planos implica la transformación del escenario por completo. Asombroso.

El mecanismo del «escenario dual» se reproduce una y otra vez de manera inesperada. Si fallas al intentar absorber el alma de una criatura muerta (se ejecuta mediante un simple golpe de botón cuando estás a su lado), su espíritu se traslada al lugar del plano espectral en que lo mataste, pero bajo un aspecto mucho más desagradable y escabroso. Lo más extraño son los puzzles que aparecen en mitad del cambio de planos. En el espectral, el tiempo se detiene: las rocas que caen de los acantilados quedan suspendidas en el aire, de modo que pasan de materiales a espectrales, y puedes utilizarlas como peldaños.

Con semejante libertad de movimientos y cambio de planos potencialmente desconcertante, es de agradecer que Los Ancianos (figuras divinas omnipresentes) te proporcionen instrucciones generales sobre cuál es el mejor movimiento que puedes llevar a cabo.

La acción y el argumento conducen al jugador a enfrentamientos con los «hermanos» de Ralzeil, los otros cinco lugartenientes que se han convertido en ciclópeos y repugnantes seres cubiertos de sangre. Además de estos cinco monstruos, te aguardan tres encuentros con el mismísimo Kain, con lo que, en total, son ocho los jefes a los que hay que enfrentarse.

La historia interminable

Deambular por los mundos del juego es como desenvolver con parsimonia un fabuloso regalo. Las recompensas son frecuentes, pero, a menudo, el juego sólo te ofrece pequeños anticipos de los placeres que vendrán más adelante. Un área permanecerá inexplorada porque su entrada está sumergida en el agua y resulta imposible cruzarla para los vampiros. O una plataforma se extiende sugerente en lo alto, pero ¿cómo diablos alcanzarla? La respuesta: mediante las cinco habilidades que Ralzeil obtiene tras la muerte de cada uno de los jefes. «Cada jefe te recompensa con una secuencia de vídeo que emplea el motor del juego. Las secuencias muestran a Ralzeil mientras recibe una nueva aptitud, además de avanzarte argumento y dar pistas sobre lo que debes hacer a continuación», explica Rosaura. Uno de los primeros jefes puede cruzar muros y puertas cerradas, y sólo una cuidadosa sincronización con tu tremendo mazo-exprimidor-de-zumos puede extraerle la energía. Una vez succionada, Ralzeil adquiere la capacidad de atravesar paredes. «Las otras cuatro facultades que puedes procurarte son escalar muros, nadar, constricción (al correr alrededor de un objeto o enemigo lo encierras en un campo de fuerza) y la cualidad de alternar el mundo material y el espectral a

Soul Reaver descansa sobre dos planos espirituales. La acción tiene lugar primero en el plano material, pero la muerte te trasladará a la otra variante, la del mundo espectral

Pon la otra mejilla

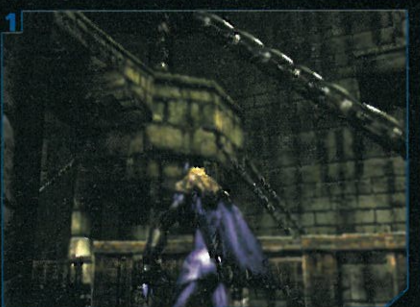
La mayor parte de los combates en *Soul Reaver* se basan en la acción cuerpo a cuerpo, usando puños y piernas, por lo que el juego corre el riesgo de caer en lo que llamamos el «síndrome *Fighting Force*», que se produce cuando es imposible determinar el objetivo de los puñetazos debido a la profundidad 3-D. Para proporcionar una acción gratificante al estilo *Tekken*, puedes centrar la atención de Ralzeil en un objetivo pulsando R1. Una vez pulsado, tu personaje siempre plantará cara a su enemigo más cercano, lo que te permitirá moverte a su alrededor con la cruceta al tiempo que los porrazos, patadas y mandobles dan en el blanco. Inteligente.








[1] Las numerosas mazmorras y cavernas de *Soul Reaver*, tan opuesto a la conocida estructura «de caja» de los mundos de *Tomb Raider*, son tremendamente irregulares. [2] La iluminación en tiempo real da luz al decorado y al personaje. [3] Cada área es un enorme laberinto de habitaciones misteriosas. [4] La cámara se desplaza para ofrecer la mejor perspectiva.





tu antojo (vital para situaciones posteriores y puzzles relacionados con el espacio)», comenta Rosaura. «Estas aptitudes se obtienen al vencer al jefe experto en cada especialidad, y deberás emplear la correspondiente a cada uno de ellos.»

La cuestión es que, cuando te adjudicas una habilidad, te viene a la memoria «aquella parte rara de antes» y regresas para poner a prueba tus artes. Cuando sabes nadar o escalar, un área nueva se convierte en accesible de repente. Y el vasto mundo de *Soul Reaver* rinde paulatinamente sus secretos a un Ralzeil cada vez más poderoso.

El arma fundamental del juego es la espada Soul Reaver. La consigues tras tu primera batalla con Kain. Puede usarse de diversas maneras, potenciada con diferentes elementos.

Ligero de equipaje

Otra sorprendente curiosidad de *Soul Reaver* es la ausencia de cualquier tipo de armas o un inventario de bienes. Ralzeil no lleva nada consigo, y confía su suerte a los palos y objetos señalados y situados en lugares prácticos. Puede arrancar estacas del suelo, desmembrar verjas y proyectar urnas y rocas contra los diversos zombis y humanos miedicas. Un cambio a una perspectiva de punto de mira muestra el lugar exacto al que Ralzeil arrojará su nueva lanza, lo que permite eliminar indeseables a distancia. «El arma fundamental del juego sigue siendo la espada Soul Reaver. La consigues tras tu primera batalla con Kain. Puede emplearse de varios modos, potenciándola con distintos elementos. Sumergir la Soul Reaver en el agua, el fuego, el hielo y demás le proporciona propiedades a las que son vulnerables determinadas clases de malos u obstáculos», agrega Rosaura.

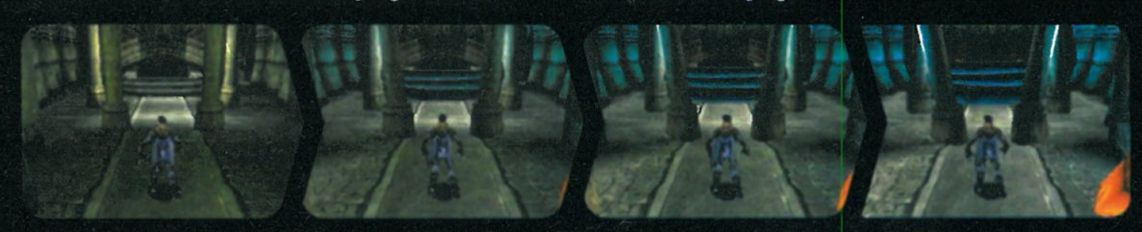
El combate es satisfactorio, pese a que no dispones de arsenal. Lanzas tus puñetazos y patadas mediante sucesivas pulsaciones del botón de «ataque». «Cada uno de los cerca de 30 enemigos te atacará de una forma distinta. Hemos intentado que sean únicos. La IA de los enemigos es otro tema a tener en cuenta: hay tipejos más pequeños y débiles que huyen y actúan de señuelo para que luches con enemigos mayores», advierte Sandoval. «Además, los humanos pueden ser enemigos o aliados, en función de cómo los trates», explica. «Si matas humanos, la próxima vez que uno se cruce contigo te atacará. En cambio, si los tratas bien, te ayudarán, quizá sacrificándose ellos mismos así [Sandoval finge que cae en trance y deja su cuerpo inerme], con lo que podrás rellenar tu nivel de vida con facilidad.»

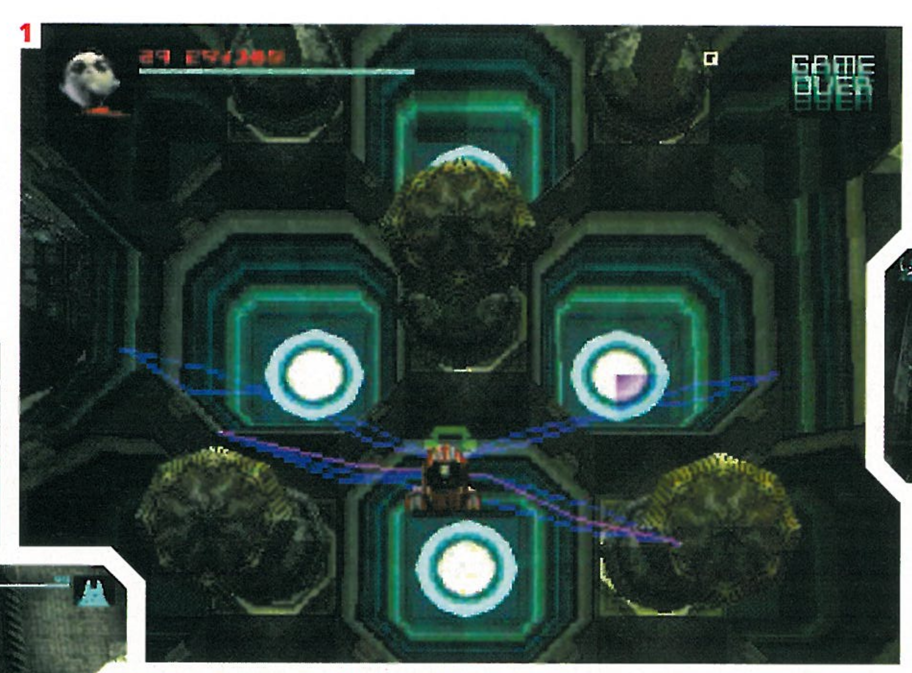
Aparte de la lanza y de la posibilidad de arrojar objetos, hay más artillería pesada en forma de hechizos o «glyphs», que se logran solucionando puzzles situados por lo general en los templos. Estos templos están desperdigados por el juego y pronto te son familiares. «Hay todo tipo de pistas gráficas y sonoras que te advierten de que en determinado lugar se encuentra algo especial y que, por tanto, debes investigar», declara la productora. Los «glyphs» aparecen en diversos modos, y son ataques especiales alimentados por tu barra de vida. El selector de glyphs aparece al pulsar Select. No son esenciales para completar el juego, pero contribuyen a que posteriores batallas resulten un pelín más fáciles de superar.

Ante tamaño reto para futuros vampiros, guardar la partida —para poderte tomar un café o visitar el siempre interesante cuarto de baño— se convierte en una obligación. Por tanto, señora Sandoval, ¿puede decirnos si hay diamantes o algo así para salvar en alguna parte? «El juego permite guardar la partida en cualquier sitio. No me gustan los puntos para guardar. Con un juego tan complejo como éste, queremos que el jugador explore y se arriesgue. Nadie se atreve a efectuar ciertos saltos si cree que va a morir en caso de equivocarse.» Qué sabia sentencia. Dios la bendiga.

Un mundo nuevo

Cambiar entre los planos material y espectral no es sólo una propuesta emocionante en sí misma, sino también un regalo para tus ojos. El juego cambia de forma ante ti. «Cada vértice de cada polígono tiene una 'posición alternativa' y cada superficie tiene una 'textura alternativa'. Cuando cambiamos de plano, todo cambia también en el alternativo», explica Rosaura Sandoval, productora asociada del juego.



1


[1] Puede que sus gráficos no cambien el mundo, pero la jugabilidad puede que se convierta en su característica redentora. [2-3] Destrozar tu propia nave desentierra recuerdos de tórridas noches al calor de la bolera. [4] Eso debes ser tú y algo que has descuartizado. [5] El uso de la tercera dimensión, por lo visto, guarda un gran parecido con el de *Einhander* (que sigue sin aparecer en el mercado español). [6-8] Los salvajes cambios de escenario contribuirán a incrementar el interés.

PERFIL



Carlos Ulloa

Cargo: Empezó su carrera en Psygnosis como Artist, ascendió a Head Artist y luego a Art Manager. En la actualidad, trabaja como Creative Director en SCEE.

Funciones: En Psygnosis supervisaba el trabajo de los diseñadores gráficos a su cargo, desde la resolución de conflictos personales hasta la orientación creativa.

Trayectoria: *G-Police, Overboard!, Sentinel Returns, Lemmings, Global Domination* y *Retro Force. Nations: Fighter Command, G-Police: Weapons Of Justice*, la tercera entrega de *WipeOut* y otros cuatro títulos que no han sido anunciados todavía. También ha colaborado en *Rollcage* y *Panzer Elite*, que han desarrollado para Psygnosis equipos independientes, en *Star Trek: New Worlds*, de Binary Asylum, y en *PFA Soccer Manager* de Krysalis.

RETRO FORCE

El juego de disparos de los ochenta contraataca en PlayStation.

Género: *Shoot 'em up*
Editor: Psygnosis
Fabricante: Psygnosis
Disponible: 12 de marzo

Un nuevo ingreso en un viejo género. Retro Force **está a punto de llegar a nuestras consolas para recrear en 3-D aquella implacable caza del alien que consumía nuestras horas en las recreativas de los ochenta. Carlos Ulloa nos pone al día...**

Describe el juego en 100 palabras.
Retro Force es un cuento de hadas para el siglo XXI, una interpretación de un género clásico a través de la tecnología de PlayStation, o simplemente la actualización definitiva del matamarcianos de toda la vida en un entorno tridimensional. Retomando la esencia de los primeros videojuegos, fáciles de aprender pero difíciles de dominar, *Retro Force* combina la jugabilidad del género con los gráficos a los que Psygnosis nos tiene acostumbrados, todo envuelto en una narrativa que realza el carácter épico de la historia.

¿Algún elemento a destacar en cuanto a jugabilidad?
El juego se desarrolla en cuatro mundos en distintos períodos de la historia, desde el amanecer de los tiempos hasta el ocaso de la civilización. En su viaje por el tiempo, nuestros protagonistas recorren tierras nevadas y mares gélidos, bosques salpicados por ríos de lava y volcanes, y ciudades de piedra, enormes estatuas y gigantescos templos. Pero su destino está en un presente futurista, donde deberán enfrentarse a las fuerzas alienígenas en una apocalíptica batalla sobre su propia ciudad.

Retro. ¿Significa eso que la jugabilidad es también de la vieja escuela?
Retro Force es lo que los primeros matamarcianos habrían sido si sus creadores hubiesen tenido a su disposición la tecnología que hoy tenemos en nuestras manos. No sólo hemos mantenido intacta la jugabilidad del género, sino que la hemos ampliado con elementos actuales, desde niveles secretos hasta una apasionante historia.

¿Por qué deberíamos escoger Retro Force **ante otras alternativas?**
Escenarios interactivos en 3-D, excelentes gráficos, precisión máxima en las colisiones, efectos de luz en tiempo real, movimiento dinámico de la cámara, modos para dos y hasta cuatro jugadores, cuatro únicos pilotos, gran variedad de armas, gigantescos monstruos de final de nivel...

¿Hay algo en el juego que sea totalmente nuevo?
El juego se ha creado sin ninguna herencia que pudiese comprometer el salto a las tres dimensiones. Hemos podido escoger los elementos que mejor se adaptaban a la jugabilidad. Hemos hecho uso de lo último en tecnología, desde el Performance Analyser de Sony hasta la nueva evolución del motor gráfico de *G-Police*. También el estilo gráfico está muy cuidado, gracias a la experiencia de Nicky Westcott (*Wipeout*, *Wipeout 2097*), Mark Frazer (*Alien Trilogy*) y el famoso dibujante de cómics Chris Hogg.

Dinos algo que no hayas dicho a nadie.
Paris Tetsuo, una de nuestras protagonistas, es la nieta de Arian Tetsuo, el famoso piloto de la Liga Anti-G F36K que conocimos a través de *Wipeout*.

TARJETAS
DE MEMORIA



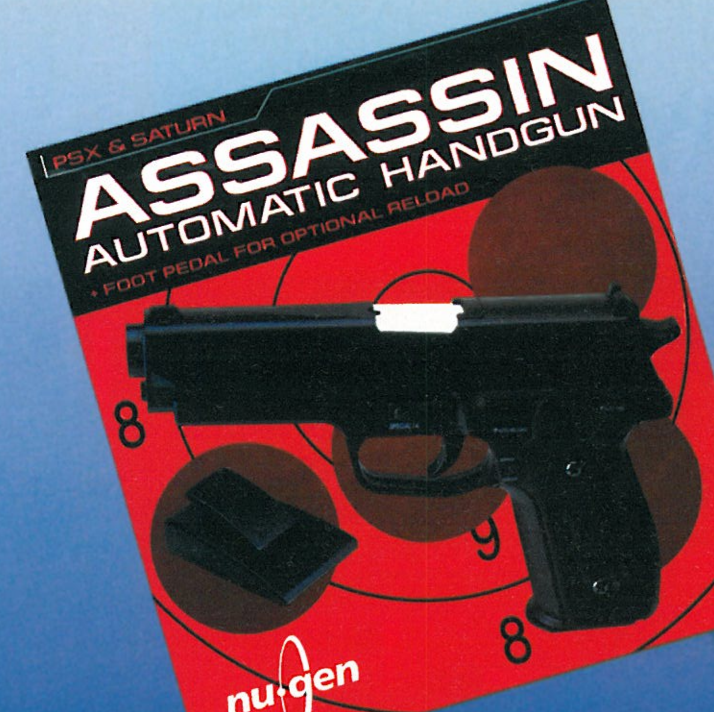
8x

VECES LA MEMORIA STANDARD (120BLOCKS).



72x

VECES LA MEMORIA STANDARD (1080 BLOCKS).



Mando dual shock
con turbo vibración

PISTOLA CON RETROCESO MAS PEDALES DE RECARGA

Compatible con todos los juegos. Máxima calidad y realismo

¡EL NUEVO DUAL FORCE!

Acabado en cuero



LLAMAR PARA NUEVO CATÁLOGO Y LISTA DE PRECIOS DE JUEGOS

"The No. 1 Steering Wheel for PlayStation"
– Mario Andretti
Racing Legend

Dual Force™

RACING WHEEL

With Pedals



PlayStation





C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08.

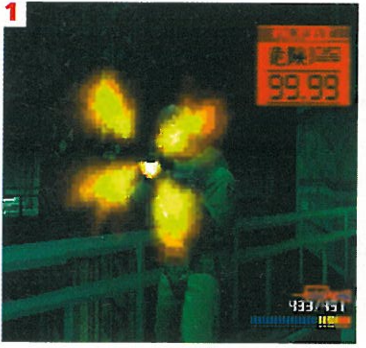
Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios

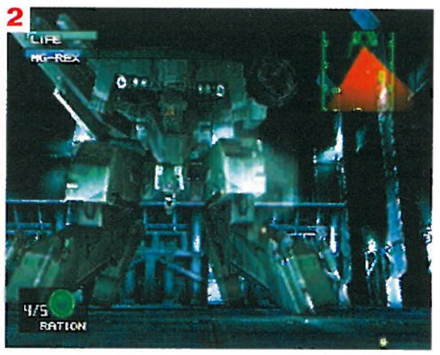
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS





¿Estará *Metal Gear* a la altura de su fama? ¿Tú qué opinas? Ya es hora de que lo sepas todo sobre el mejor juego de PlayStation hasta la fecha...



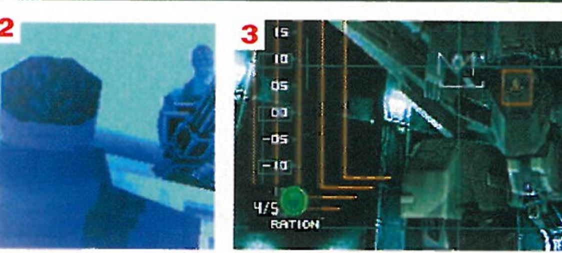


[1] Tómate un rato para admirar los efectos de luz de los disparos sobre el escenario. [2] Vaya, qué robot tan grande, ¿funcionará a pilas?

Si sólo fueses a comprar un juego durante todo el año 1999, la elección inteligente sería *Metal Gear Solid*. Lo hemos dicho mil veces y lo diremos otras mil: *MGS* es el más valioso, alucinante, sorprendente y exquisitamente perfecto de todos los juegos que ha visto el mundo. Por desgracia, la traducción de textos y voces se está alargando más de lo previsto, por lo que —una vez más—, este mes no podemos ofrecerte un análisis exhaustivo y puntuado del doble CD más esperado del siglo. No obstante, lo que sí podemos hacer es un análisis exhaustivo no-puntuado, hasta dentro de otros 30 días...

Metal Gear Solid es algo así como una película interactiva. Una película de acción en la que tú eres el protagonista. Y, al igual que las mejores superproducciones de Holly-





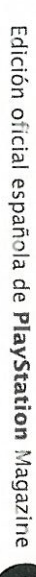




[1] La misión de Snake comienza. [2] Todas las secuencias son maravillosas. [3] Una batalla a base de misiles teledirigidos. [4] Snake. [5] Ninja.

■ EDITOR	**Konami**	■ ORIGEN	**Japón**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ FABRICANTE	**Konami**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] Snake puede salvar sus partidas llamando a Mei Ling con el Codec. [2] Prepárate para unas secuencias muy, muy largas. [3] Si te pegas a una pared cerca de una esquina, el ángulo de cámara cambiará para que puedas ver lo que hay más allá. [4] Cuidado con los focos de vigilancia del helipuerto. [5] Toma prestado el Jeep. Y la ametralladora que lleva detrás. [6] ¡Psst! ¡Snake! Detrás de ti...



[1] Utiliza el escáner de la pantalla para elegir el mejor camino. [2] El traje de Snake le protege del frío. [3] Meryl y Snake luchan juntos. [4-6] Brillante, ¿verdad?

wood, consta de argumento consistente, un buen reparto de personajes y una interminable serie de escenas brillantes. Sin embargo, en ningún momento tienes la sensación de ser un mero espectador: tu personaje y sus acciones desencadenan las reacciones y sucesos que le rodean a lo largo de todo el juego. Si, por ejemplo, entras en una base secreta y un guardia te ve, saltará la alarma y todos los malos irán por ti; pero si eres cauto y pasas desapercibido, ni la alarma ni los guardias entrarán en acción.

No obstante, la aparente perfección de *MGS* tiene un precio: su durabilidad. El enorme despliegue de escenarios, secuencias de vídeo y secuencias de voz de las que la obra maestra de Konami hace gala, repercuten negativamente en la durabilidad de la aventura. No es un juego corto, y tampoco fácil; pero los jugadores más avezados serán capaces de pasárselo en un día. No resulta fácil jugar, pero sí aprender a hacerlo; y una vez que aprendes, lo único que tienes que hacer es seguir avanzando y avanzando. Entonces: ¿cómo podemos recomendar a todos nuestros lectores que compren este juego de inmediato cuando salga a la venta, si es posible acabarlo en un suspiro? Bueno, bueno, cada cosa a su tiempo...

En primer lugar, y dado que esto no es el análisis final de *MGS*, reservaremos para el mes que viene algunas de las mejores sorpresas que el doble CD de Konami reserva para ti, así que no temas saberlo todo de antemano. Puedes seguir leyendo sin miedo. Y en segundo lugar, ahora que aún no lo has comprado, tenemos que recomendarte algo imprescindible antes de que lo hagas: juega despacio, con paciencia, con tranquilidad. Intenta explorar hasta el último rincón. Saborearlo poco a poco antes de pasártelo, estudiarlo con detenimiento, paladearlo al máximo. No te saltes ninguna secuencia de vídeo ni ningún dialogo. No te apresures nunca. No dejes sin explorar ni un solo polígono. No compres, por nada del mundo, una guía del juego o un libro de estrategias. No dejes que nadie te resuelva un



[1] Sube por atrás. [2] Machácale la sien. A veces se pasa de listo. [3] Un cargador más para tu pistolita. [4] Snake y Meryl en apuros. [5] Si no te quitas ese trapo de la cara, te vuelo el ojo izquierdo.



SOLID *VERSUS* LIQUID

Sin duda ésta es la batalla más injusta de la historia de los videojuegos: Solid Snake —tú— debe matar al malo, Liquid. Tú cuentas con unos cuantos misiles y él con... ¡un helicóptero de combate armado hasta los dientes! No es nada justo. Y menos justo aún es el final del combate: el malo huye, para volver a por ti más tarde... Los jefes de los juegos nipones son los más pesados, con diferencia.







Edición oficial española de PlayStation Magazine

problema cuando estés atascado. No aceptes ayuda ni compañía de ningún tipo. En definitiva: no hagas nada que sueles hacer con tus otros juegos. *Metal Gear Solid* no es como tus otros juegos.

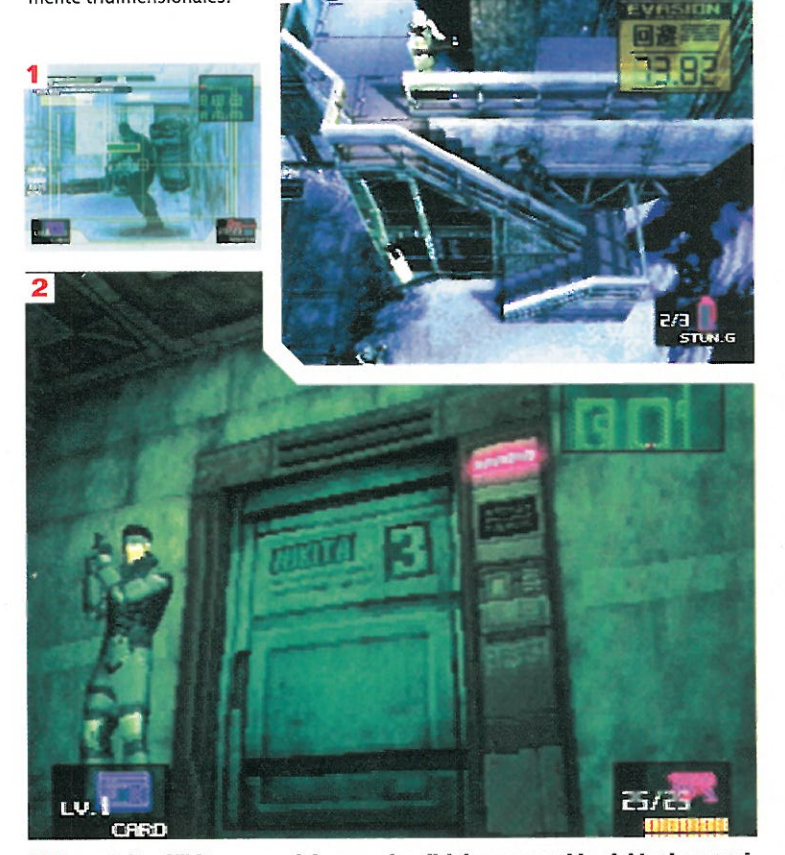
Si juegas así, que es como deberíamos haberlo hecho nosotros, no te parecerá corto en absoluto, porque de hecho no lo es (sólo es «rápido de pasar», si juegas a lo bestia). En cambio, si lo que quieres es demostrarte a ti mismo lo rápido que puedes completar un juego, echarás a perder la oportunidad de disfrutar de la creación más sabrosa y completa de la historia del software de entretenimiento. ¿Te ha quedado claro? ¿Vas a hacernos caso? ¿Vas a seguir leyendo y jugarás despacio cuando te hagas con él? Bien, pues entonces seguimos.

MGS es una especie de combinación de los mejores títulos para PlayStation (*Tomb Raider, Resident Evil, Die Hard, Under Siege* e incluso *Tekken*), todas las películas de James Bond juntas y un montón de detalles únicos e inéditos. El resultado de semejante mezcolanza es un producto con personalidad propia, con vida propia, en el que puedes sumergirte de lleno, interactuar con todo, avanzar, desarrollarte... Es todo un mundo virtual.

Controlas a Snake (mejor si lo haces con el stick analógico) a través de escenarios totalmente tridimensionales. Hay unos 50, cada uno del tamaño de un estadio de fútbol. Y lo mejor son los tiempos de carga: mínimos. Sólo tienes que salir de un área y, en dos o tres segundos, la siguiente ya estará renderizada. Además, si mueres, apareces al principio del escenario en que has fallecido (como debería pasar en todos los juegos). En casi todas las áreas hay cámaras de seguridad, trampas, campos de minas y, por supuesto, patrullas de guardias armados con rifles de asalto.

Tienes que recoger todo lo que encuentres a lo largo de tu aventura, pasar desapercibido siempre que te sea posible (la munición no abunda, y es fácil morir en según qué situaciones) y aprender a utilizar cada ítem: las gafas de infrarrojos, el detector de minas... La tensión y el peligro son constantes.

No cabe duda de que el sigilo se ha puesto de moda. Primero con *GoldenEye* y *Mission: Impossible* para N64, después con *Commandos, Rainbow Six* y *Thief* para PC, ahora con *Tenchu* y *Tomb Raider III* en PlayStation... La idea de la precaución es algo que ha sentado muy bien a la jugabilidad. Una bocanada de aire fresco. Los guardias patrullan alegremente hasta que oyen un ruido, o hasta que atraviesas corriendo su campo de visión, y es entonces



[1] Los misiles Nikita son geniales: puedes dirigir su recorrido, doblar las esquinas, acelerar su avance... [2] Si tuvieras la tarjeta de acceso 3 podrías entrar en esta habitación. [3] Te va a ver. Te va a ver. Te va a ver...

REPARTO DE METAL GEAR

No están todos, pero casi. He aquí una lista más o menos completa de todos los personajes que aparecen a lo largo de *Metal Gear Solid.* Son un montón, un verdadero lío. Para que te vayas enterando de la historia...



SOLID SNAKE

Forzado a salir de su retiro voluntario para llevar a cabo una misión suicida. Una máquina asesina, un ser de hielo capaz de acatar cualquier orden sin hacer preguntas. Nuestro ídolo.



LIQUID SNAKE

El resultado de un experi-mento por conseguir al humano perfecto. Un psicótico insoportable con el que tendrás que enfrentarte ¡tres veces! Odia a Snake a muerte.



REVOLVER OCELOT

La mano derecha de Liquid es un excelente pistolero, maestro en el arte de las torturas. Inteligente, rápido, habilidoso... Le encanta jugar con hilitos y bombas, ya verás.



SNIPER WOLF

Es hermosa. Es inteligente. Tiene un gran arma. Sabe cómo usarla... Cuidado con el siniestro parpadeo de su objetivo láser en tu pecho. ¡Vuélale la tapa de los sesos!



DONALD ANDERSON

El ex comandante de Snake. Él es quien te ha reclutado para esta misión. Su sobrina Meryl está en peligro. Tienes que salvarla...



MERYL SILVERBURGH

La sobrina de Anderson. Se ha vestido de soldado enemigo para infiltrarse en la base. Podrá echarte una mano de vez en cuando desde dentro.



DECOY OCTOPUS

Un tipo resbaladizo y un maestro de los disfraces. ¿Es quien crees que es o es Decoy Octopus? No lo descubrirás hasta que sea demasiado tarde...



MASTER MILLER

Un antiguo compañero de Snake. Suele darte consejos, algunos bastante obvios. Alguien que lleva gafas de sol por la noche no puede ser muy inteligente.



SECRETARY OF DEFENCE

El buen chico del gran jefe, el que está por encima de Anderson. Siempre quiere lo contrario a lo que le dicen Anderson y Snake. Burócratas...



OTACON

Un excéntrico científico. Excelente trabajador, algo miedica, que te echará una mano en más de una ocasión. ¿Problemas con un ascensor? Telefonazo a Otacon y asunto arreglado.



DARPA CHIEF

La razón por la que Snake está aquí. Este importante jefe militar está secuestrado en la base. Tu primer objetivo es encontrarlo y rescatarlo.



PRESIDENT AT

El jefe de la compañía de armas ArmsTech, tu segundo objetivo. Debes rescatarle, pero ¿a quién se le ocurre olvidarse las tijeras en casa? Tu descuido te hará sudar...



MEI LING

Una adolescente china. Se ocupa de tu Codec, y de darte consejos y recitar proverbios chinos... Qué pesada. Llámala para guardar tus partidas.



PSYCHO MANTIS

¡Este tipo puede leer las mentes y las tarjetas de memoria! ¡Se adelanta a tus movimientos, mueve tu mando, desaparece, atraviesa las paredes, posee a las personas, levita sobre el suelo...!



DR NAOMI

La científica. Una mujer dura, entusiasmada con la fuerza y el valor de Snake. Ella se ocupa de las nanomáquinas de tu traje, para que tu salud siempre esté en las mejores condiciones.



NINJA

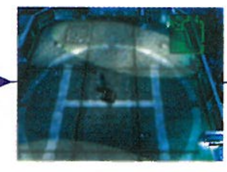
Un tío misterioso. Puede volverse invisible, tiene unos reflejos increíbles y salta más que una docena de gatos. ¿Quién se esconderá bajo ese traje mágico?

¡CUIDADO! ¡SOLDADOS EN ALERTA!

Lee y mira lo que te espera. Aquí tienes un brevísimo resumen del juego, de la A a la Z. ¡Y escóndete, insensato!


1

2

3


Comienzas el juego en un muelle. Debes llegar hasta el ascensor, que te llevará a la entrada de la base.


9

10

11


12


13


Estás en un hangar con dos tanques en el centro. Toma el ascensor y baja a los calabozos, donde encontrarás a uno de los tipos que debes rescatar (Darpa). Meryl


19

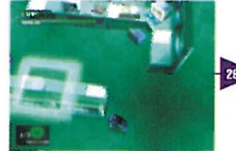
20

21


22

23


Después sal fuera, con ayuda de Meryl. Te estará esperando Vulcan Raven, con su tanque... Entra en el área siguiente: una estancia vigilada por guardias y cámaras.


29

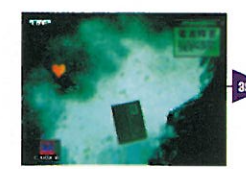
30

31

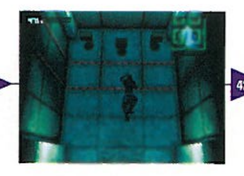
32

33


Cuando hayas dado su merecido a Ninja, Otacon querrá ser amigo tuyo. Poco después, volverás a encontrarte cara a cara con Meryl. El escenario siguiente está ve-

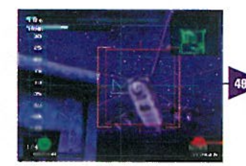

39

40

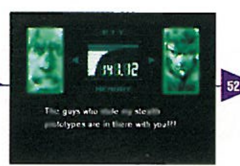
41

42

43


Los perros mancharán con sus orines tu caja de cartón, y tendrás que volver atrás para recoger el rifle de francotirador, que resulta esencial para derrotar a la


49

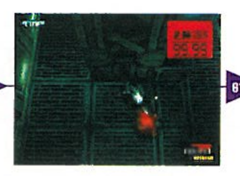
50

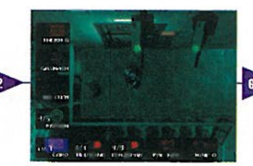
51

52

53

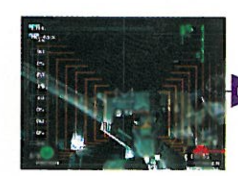

Dos palabras mágicas: misiles Stinger. Huye después, porque las cosas se pondrán «muy calientes». Pronto te encontrarás, otra vez, con el pesado de Vulcan Raven.


59

60

61

62

63


Elimina a los guardias y busca el triple interruptor de la bomba atómica. Unas cuantas maniobras con un trío de disquetes y Liquid Snake huirá. Pero te lo


69

70

71

72

73


Snake es un tipo mañoso, ha vencido a la bestia. Líate a mamporros con Liquid y escapa en el Jeep. Usa la ametralladora, claro... ¿qué es aquello? ¿La luz del día?

Entra por un conducto de ventilación en la plataforma a la que se accede por la escalera [en la que hay un guardia sin sentido del humor]. Pasa y arrástrate por el túnel.

abrirá tu celda. Dirígete al piso inferior para enfrentarte a tu primer jefe [el peligroso Revolver Ocelot].

Sólo un experto francotirador podrá llegar al ascensor para bajar al siguiente nivel. Después de un paseo por cámaras de gas y electrocuciones, conoces a... ¡Ninja!

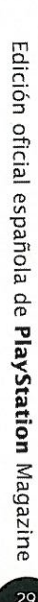
dado por Psycho Mantis, probablemente uno de los jefes más difíciles del juego. Cuando acabes con él podrás acceder a las cavernas próximas a la base.

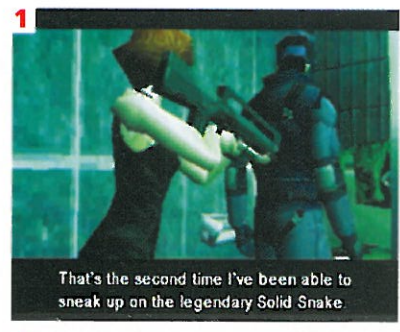
maldita Sniper Wolf. Revolver Ocelot te capturará y te someterá a una cruel tortura. Después escaparás y subirás a lo más alto de la torre para vértelas con Liquid Snake.

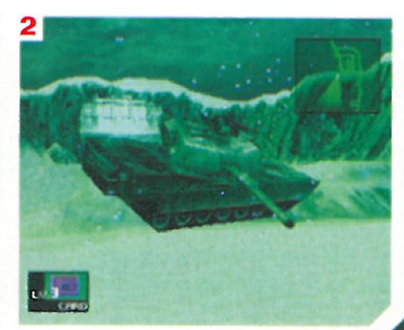
Finiquítalo de una vez por todas, porque el Metal Gear está cerca... ¡Va a ser una batalla terrible!

encontrarás de nuevo a lomos de ¡Metal Gear! Liquid clama venganza y, para pasar el rato, se carga a Ninja. Otra vez las dos palabras mágicas: misiles Stinger.

¡Oh, cielos, estás vivo! Monta en la moto con tu compañero/a y abandona el lugar rumbo al ocaso. Un discursito precioso y un triste «Game Over»...









[1] El juego también te permite jugar sin subtítulos (lo que hace que la aventura parezca aún más una película). [2] El malísimo Raven y su tanque. [3] ¿Hay alguien? [4] «Quizás no ha sido buena idea entrar aquí...»

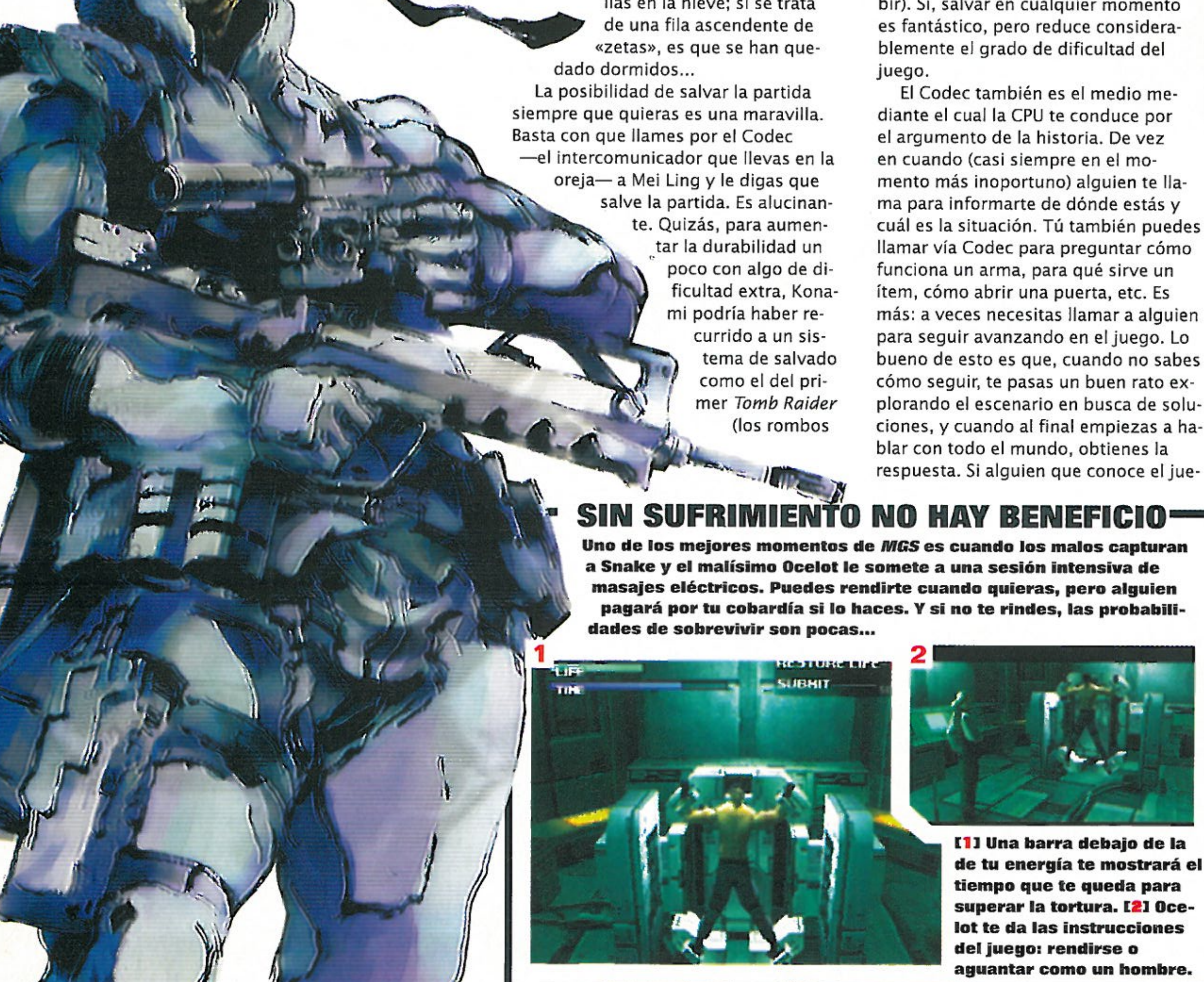
cuando reaccionan. Siguen tus huellas en la nieve, buscan la causa del ruido que han oído, hacen saltar la alarma... Un detalle muy cómico —inequívocamente japonés— es el icono que aparece sobre sus cabezas según la situación. Estos iconos sirven para que sepas cuál es su intención: si es una admiración, es que te han visto; si es una interrogación, es que te han oído o han encontrado huellas en la nieve; si se trata de una fila ascendente de «zetas», es que se han quedado dormidos...

La posibilidad de salvar la partida siempre que quieras es una maravilla. Basta con que llames por el Codec —el intercomunicador que llevas en la oreja— a Mei Ling y le digas que salve la partida. Es alucinante. Quizás, para aumentar la durabilidad un poco con algo de dificultad extra, Konami podría haber recurrido a un sistema de salvado como el del primer *Tomb Raider* (los rombos de cristal) o el de *Resident Evil* (los carretes de tinta para máquina de escribir). Sí, salvar en cualquier momento es fantástico, pero reduce considerablemente el grado de dificultad del juego.

El Codec también es el medio mediante el cual la CPU te conduce por el argumento de la historia. De vez en cuando (casi siempre en el momento más inoportuno) alguien te llama para informarte de dónde estás y cuál es la situación. Tú también puedes llamar vía Codec para preguntar cómo funciona un arma, para qué sirve un ítem, cómo abrir una puerta, etc. Es más: a veces necesitas llamar a alguien para seguir avanzando en el juego. Lo bueno de esto es que, cuando no sabes cómo seguir, te pasas un buen rato explorando el escenario en busca de soluciones, y cuando al final empiezas a hablar con todo el mundo, obtienes la respuesta. Si alguien que conoce el juego te dice de antemano a quién debes llamar en estas situaciones, te ahorras un montón de horas de juego (por lo que insistimos: nada de guías, nada de amigos que se lo hayan pasado, nada de consejos, nada de compañía...).

Un detalle fantástico es la capacidad de los personajes para mofarse de ti y de tus miedos. Si salvas muchas veces la partida, Mei Ling se ríe de ti soltando proverbios chinos; el Psycho Mantis te lee los pensamientos y también se lo pasa pipa recordándote cuántas veces has salvado ya la partida o en cuántas ocasiones te han matado...

También es fantástico el modo de entrenamiento, denominado en la versión inglesa que hemos probado «VR Training». Los escenarios son virtuales, dejando claro que se trata de un modo de entrenamiento que nada tiene que ver con la realidad (entendiendo como «realidad» el modo de juego normal), y en cada uno aprendes una cosa nueva: cómo utilizar el radar para pasar desapercibido sin que tus enemigos te vean, cómo agacharse y arrastrarse por agujeros y pasadizos, cómo evitar que el enemigo te detecte por las huellas en la nieve, cómo distraerles haciendo ruido para que abandonen su posición... Alucinante. Este modo te permite aprender todos los trucos con los que, en el «mundo real» de *MGS*, podrás llevar a cabo tu misión con pocas bajas y mucho éxito. Después de pasar un determinado número de pruebas de en-



SIN SUFRIMIENTO NO HAY BENEFICIO

Uno de los mejores momentos de *MGS* es cuando los malos capturan a Snake y el malísimo Ocelot le somete a una sesión intensiva de masajes eléctricos. Puedes rendirte cuando quieras, pero alguien pagará por tu cobardía si lo haces. Y si no te rindes, las probabilidades de sobrevivir son pocas...

[1] Una barra debajo de la de tu energía te mostrará el tiempo que te queda para superar la tortura. [2] Ocelot te da las instrucciones del juego: rendirse o aguantar como un hombre.

RANKINGS

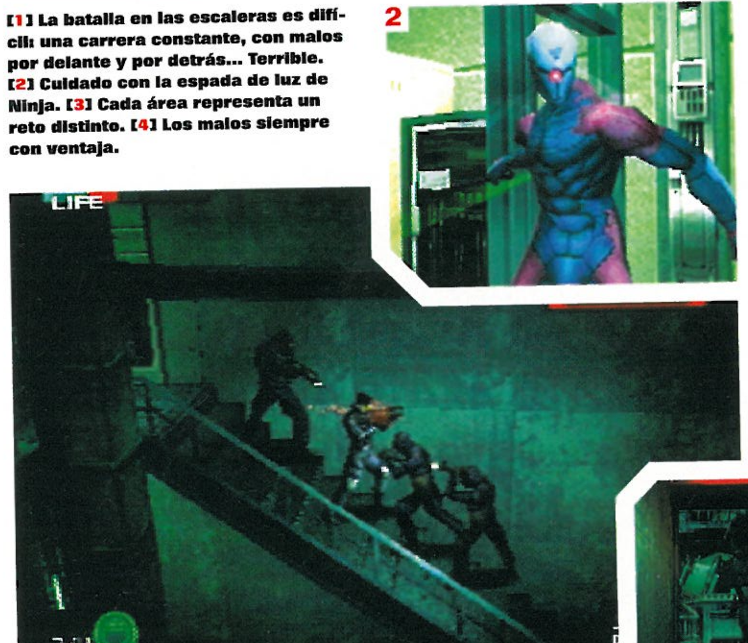
Según lo que tardes y lo bien que lo hagas, sabrás cuál es tu nivel en el curioso «ránking de puntuaciones» del juego. Casi todos los niveles tienen el nombre de un animal. Si te avergüenza ser un humilde «ratón», lo único que tienes que hacer es volver a empezar y, por supuesto, hacerlo mejor.

Ránking	Fácil	Normal	Difícil	Extremo
1	Hound	Doberman	Fox	Boss
	Capturado por el enemigo en cuatro o menos ocasiones. 25 enemigos muertos o menos. Una o ninguna ración de vida utilizada. Ninguna continuación. Juego acabado en tres horas o menos.			
2	Pigeon	Falcon	Hawk	Eagle
	Juego acabado en tres horas o menos.			
3	Piranha	Shark	Jaws	Orca
	250 enemigos muertos o más.			
4	Pig	Elephant	Mammoth	Whale
	130 raciones de vida utilizadas o más.			
5	Cat	Deer	Zebra	Hippopotamus
	Partida salvada 80 veces o más.			
6	Koala	Capibara	Sloth	Giant Panda
	Juego acabado en 18 horas o más.			
7	Chicken	Mouse	Rabbit	Ostrich
	Combinando los grados de los ránkings 4, 5 y 6.			
8	Puma	Leopard	Panther	Jaguar
9	Komodo	Dragon	Iguana	Alligator/Crocodile
10	Mongoose	Hyena	Jackal	Tasmanian Devil
11	Spider	Tarantula	Centipede	Scorpion
12	Flying Squirrel	Bat	Flying Fox	Night Owl

Fórmula: X = número de veces capturado. Y = [10] x [nº de muertos – 25]. NOTA: Si el número de soldados que has matado – 25 es cero o menos, Y pasa a ser 100.

	0<Y<4	8<Y<16	8<Y<16	16<Y<20	20<Y
0<X<30	Rank 8	Rank8	Rank10	Rank11	Rank11
30<X<55	Rank 9	Rank 10	Rank10	Rank 10	Rank 12
55<X	Rank 9	Rank 9	Rank 10	Rank 12	Rank 12

[1] La batalla en las escaleras es difícil: una carrera constante, con malos por delante y por detrás... Terrible. [2] Cuidado con la espada de luz de Ninja. [3] Cada área representa un reto distinto. [4] Los malos siempre con ventaja.











[1] ¡Quietor! Cuidadín, torpedo. [2] La encantadora Meryl. No lo reconocerá, pero es toda una dama. [3] ¡Corre! [4] Más cajitas de cartón.

trenamiento tienes que volver a superarlas, pero con un tiempo limitado. Así pues, no sólo acabarás sabiendo cómo salir airoso de todas las situaciones sino que, además, no te quedará más remedio que aprender a pensar muy, muy, muy rápido.

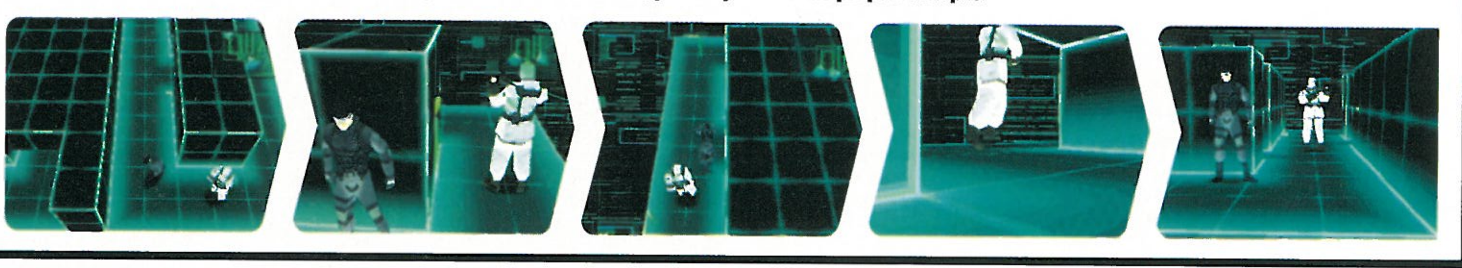
La compatibilidad de *Metal Gear Solid* con el Dual Shock de Sony te dejará boquiabierto. El mando interactúa en todo momento contigo: si un helicóptero pasa junto a ti, sientes en tus manos la vibración de las aspas; si te pegan un tiro, puedes experimentar en tus manos el impacto; si sueltas una ráfaga con el Fa-mas, tus manos se volverán locas; y si el Psycho Mantis se propone mover con sus dotes telequinésicas tu Dual Shock, lo hará... El uso que Konami ha hecho del Dual es algo que no admite comparaciones. ¡A veces te dan ganas de aplaudir! Cuando estás apostado en el suelo, intentando apuntar con tu rifle de francotirador, los nervios hacen que los latidos de tu corazón no te dejen fijar el centro del punto de mira sobre la cabeza del enemigo... ¡Oh, qué maravillosa forma de volverse loco!

Algunas de las tareas que tienes que realizar a lo largo de tu aventura son verdaderamente originales. En cierta ocasión tendrás que camuflarte con una caja de cartón, soportando los orines de los lobos sobre ti sin moverte para evitar ser atacado. También hay un lugar atestado de guardias enemigos camuflados en el que tienes que contactar con Meryl. La chica se ha infiltrado entre los malos vistiéndose de sol-



ENTRENAMIENTO

El modo de entrenamiento ya es un juego por sí mismo. Nuestro consejo es que pruebes este modo antes de comenzar con el juego propiamente dicho. Aquí no puedes utilizar más que tu sigilo, ya que no tienes armas, prismáticos ni ítems de ningún tipo. Golpea las paredes para hacer ruido y llamar la atención de los malos, arrástrate, etc. Después tendrás que repetir los mismos niveles, pero superando tus propios tiempos.





OPINA

LO MEJOR

- Todo menos lo peor.

LO PEOR

- Que, si juegas a lo bestia, sin entretenerte en ningún escenario, se acaba demasiado pronto.

QUIZÁ...

Si Konami hubiese eliminado el nivel de dificultad fácil y hubiese complicado un poco el sistema de guardar partidas, el juego no parecería tan corto (bueno, «rápido de pasar»). Pero, si sigues nuestros consejos, el clímax será sostenido de principio a fin. Sobre todo, si esperas a hacerte con *MGS* doblado y traducido al castellano: no te perderás detalle.

dado, así que no podrás diferenciarla de los demás. ¿Cómo contactar con ella si no sabes quién es? ¿Y si te descubres ante uno de los malos? ¿Cómo saber quién es Meryl? Eso tendrás que descubrirlo por ti mismo...

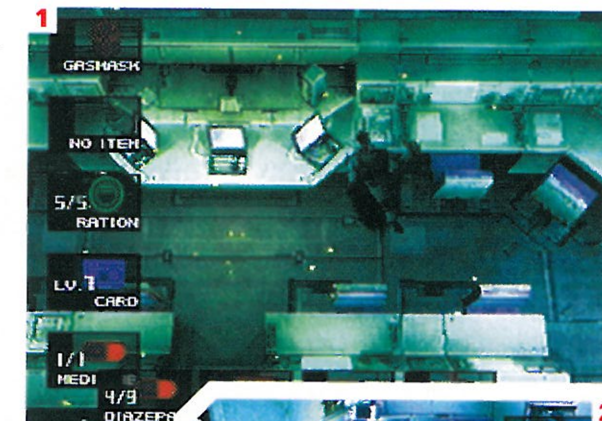
La importancia de los ítems en este juego va más allá de todo lo que habríamos podido imaginar. Aquí no todo es tan simple como llegar a una puerta cerrada y deducir que necesitas una llave: puede que la llave que encuentres sirva para varias puertas, o puede que ni siquiera sea necesario que la utilices si no quieres. Y lo mismo pasa con algunas armas. Hay minas de luz, de explosión retardada, de humo... Tú eres quien debe elegir cómo pasar de un lado a otro en un escenario lleno de malos. Puedes dejarlos ciegos con un fogonazo, esperando que no recuperen la visión hasta que tú estés lejos; puedes cargártelos a todos con la ametralladora; puedes intentar pasar sin ser descubierto, camuflado con una caja de cartón y evitando hacer ruido... Las posibilidades son infinitas. En *PSMag*, después de habernos pasado el juego dos veces, nos dimos cuenta de que habíamos recogido ítems que aún no sabíamos para qué servían. ¿Y qué hay de los prismáticos? ¡Son una obra maestra! Puedes prescindir del radar y hacer uso de tus prismáticos y tu equipo de gafas especiales para estudiar todas las situaciones. Los efectos de zoom de todos estos artilugios son bestiales. No hay otro juego en la historia de PlayStation que haya afinado tanto la utilidad de los ítems como *MGS*.

Por desgracia, a los nipones les gustan los juegos cortos y fáciles, aderezados con tantos detalles argumentales como sea posible. Lo que un japonés quiere de un juego se reduce a jugar un poco, ganar y sentirse bien consigo mismo. Menos mal que, para nosotros, Konami ha incluido dos niveles de dificultad nuevos: uno «normal» y otro «difícil». El «fácil» es el juego tal y como lo han conocido en Japón; el nivel «normal» es lo mismo, pero con menos ítems y más malos; y el «difícil» es como el normal pero ¡sin radar! En nuestra opinión, debería haberse eliminado el nivel de dificultad «fácil». No obstante, como no ha sido así, no nos queda más remedio que darte un buen consejo: ¡no juegues en el nivel «fácil», no lo hagas, no lo hagaaaaas!

Los dos finales distintos posibles —aunque no son muy distintos, eso es verdad— confieren algo más de durabilidad a *MGS*, pero aun así, la mejor solución para que el juego parezca largo es tardar en pasárselo todo lo posible.

De todos modos, si la longevidad del juego te hace dudar, nuestro consejo es que pruebes la demo de este mes y te la pases. Cuatro áreas, todas para ti solito. ¿De verdad serías capaz de perderte las otras 46, y el modo Training, y los niveles de dificultad, y todas las secuencias de vídeo, y todo el argumento... en castellano?







[1] Escoge bien tus armas. [2] Ninja en versión invisible. [3-4] Hay peligros por todas partes.



CENTRO MAIL
www.centromail.es
KONAMI
PlayStation
Reserva tu
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
en castellano
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
PREMIUM PACKAGE
Juego
Camiseta
Libro
Banda sonora
Chapa identificación
Demo Silent Hill
PREMIUM PACK: 13.900
SOCIOS Centro MAIL: 12.900
METAL GEAR SOLID
BANDA SONORA: 1.690
SOCIOS Centro MAIL: 1.490
PAL
KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
PlayStation
REGALO: DISCO CON BANDA SONORA
METAL GEAR SOLID 2 CDs
+ DEMO SILENT HILL
8.990
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA
EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 5 DE ABRIL)
Información y pedidos: Telf. 902 17 18 19



_GT_ supuso un gran paso en el mundo de los simuladores de carreras. Si alguien tenía que plantarle cara, ¿quién mejor que Namco?

Cuando el *Ridge Racer* original apareció en PlayStation hace cuatro años, resultaba una compra esencial. Ahora, por suerte, los juegos de carreras han evolucionado tanto que el primer *RR* nos parece un buen recuerdo, pero nada más. *Ridge Racer* no sólo fue una conversión casi idéntica al arcade, sino también un juego fantástico por sí solo. Una maravillosa forma de correr, lejos del realismo, en pos de la velocidad y el despilfarro de adrenalina más bestial de la época.

También fue una enorme influencia para todos los desarrolladores de su época. El bebé de Namco fue uno de los primeros juegos de carreras que utilizaron la entonces nueva tecnología de los polígonos. Velocidad, circuitos urbanos llenos de túneles, rascacielos, helicópteros volando a ras del suelo... Aún hoy, *RR* es plagiado descaradamente por una montón de imitadores.

Las dos secuelas que siguieron al primer *RR* —*Ridge Racer Revolution* y *Rage Racer*— fueron programadas por Namco exclusivamente para PlayStation, y no conversiones de máquinas recreativas. *Revolution* pasó un tanto desapercibido, porque en realidad no ofrecía nada nuevo respecto a su antecesor; pero *Rage*, en aquellos tiempos en los que aún ni siquiera existía *V-Rally*, se comió el mundo. En realidad, hoy por hoy, *Rage* parece poco menos ortopédico que el primer *RR*, pero en aquel entonces supuso un gran salto cualitativo.

Lo malo es que, desde *Rage*, los juegos de carreras que han revolucionado el género por completo han sido muchos: *V-Rally*, justo después de *Rage*; *Porsche Challenge*, todavía uno de nuestros preferidos; *TOCA Touring Car Championship*, que se vendió como rosquillas; el sagrado y aparentemente intocable *GT*; el simulador de rallies de Codemasters, que siguió a *Gran Turismo* a hurtadillas y le adelantó cuando menos

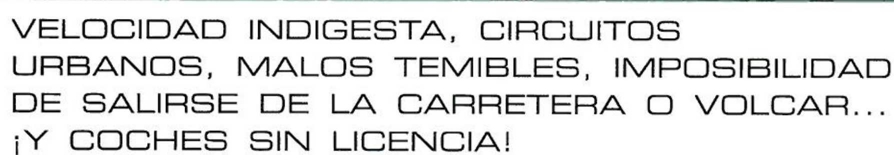




La presentación de los menús es sencilla, rápida y eficiente (nada que ver con los menús típicos de Namco). Recuerda mucho a _GT_...

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Namco**	■ GÉNERO	**Carreras**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



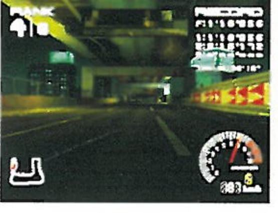


VELOCIDAD INDIGESTA, CIRCUITOS URBANOS, MALOS TEMIBLES, IMPOSIBILIDAD DE SALIRSE DE LA CARRETERA O VOLCAR... ¡Y COCHES SIN LICENCIA!



Los artistas de *Ridge Racer Type 4* han prestado especial atención a los efectos de luz. ¿Demasiado pretencioso? ¡Pues les ha salido bien!







nos lo esperábamos, *Colin McRae Rally*; el «casi, casi pero no» de Infogrames, *C3 Racing*, una mezcla malograda a última hora entre *GT* y *Colin McRae*... Si te fijas bien, todos estos grandes pasos hacia la perfección de las carreras se han ido acercando paulatinamente al más puro estilo de simulación, dejando atrás las bases y pretensiones arcade de la serie *Racer*. ¿Por qué? ¿El subgénero de las carreras arcade estaba predestinado a morir? ¿Ya no gustan a nadie las carreras estilo Namco? Entonces, ¿*Type 4* será un simulador? Pues no, ni mucho menos.

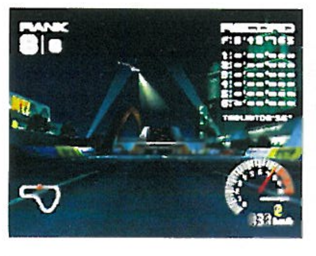
Namco siempre ha apostado por los géneros inexplorados, y siempre ha acertado de lleno. *Ridge Racer Type 4* retoma las claves que convirtieron en clásicos a los anteriores *Racer*: una velocidad casi indigesta, circuitos urbanos, malos temibles, una total imposibilidad de salirse de la carretera o volcar... ¡y coches sin licencia! ¡Qué locura, en los tiempos que corren! ¿O no?

En primer lugar, *Type 4* no sólo ha retomado todo lo genial de sus antiguos, sino que también se ha quedado con lo mejor de sus competidores: gráficos realistas, una conducción impecable, coches reconocibles (aunque no aparezcan con los nombres que deberían tener), velocidades creíbles... Entonces, ¿qué es lo que Namco no ha imitado de los simuladores? Pues, por ejemplo, los tiempos de aceleración, que aquí son muy rápidos; tampoco puedes volcar, como hemos dicho antes, ni salirte de la carretera; no hay licencias que sacar, carnets que aprobar, cursillos de aprendizaje que superar ni nada que se le parezca; olvida para siempre los desperfectos en tiempo real, que sólo sirven para aminorar la productividad de tu motor y para ralentizar los cuadros por segundo... ¡Todo eso fuera! ¿Vas haciéndote una idea de cómo es *Ridge Racer 4*?

Hay unos 300 coches ficticios, aunque lo cierto es que muchos de ellos son el mismo modelo, con colores, pegatinas y equipos distintos. En total, completamente diferentes, habrá unos 60-80 modelos. Casi todos ellos pueden identificarse con máquinas reales: Porsche 911 GT-SE, Porsche 944 Carrera Coupé, Ferrari F50 Le Mans, Ferrari 250, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo... ¿hace falta seguir? Para resumir: están los súper deportivos más caros de la historia del automóvil.

Y los modelos imaginarios que Namco se ha sacado de la manga tampoco están nada mal. Nos encanta en especial uno que sólo tiene tres ruedas (dos delanteras y una trasera). Recuerda inevitablemente a la moto de Akira. Qué recuerdos...

Los programadores de *Type 4* están seguros de haber estrujado multitud de estilos de conducción diferentes dentro del juego, y nosotros podemos corroborarlo. La







Pese a los efectos visuales y la alta resolución, *R4* no pierde *frames* bajo ninguna circunstancia.



RETROMARAVILLOSO

El lanzamiento de *Type 4* en Japón viene acompañado de un CD de demos con los últimos lanzamientos de Namco, un catálogo de todas las viejas glorias de la compañía nipona, un vídeo de *Ace Combat 3* y muchas cosas más. Sin embargo, lo mejor son las dos versiones del *Ridge Racer* original. Primero, el primer circuito de *Ridge Racer* tal y como lo jugamos hace años; y después, para que compares, el mismo juego, completo (cuatro circuitos, ocho coches y modo espejo), pero ¡con el motor gráfico de *Type 4,* en alta resolución y a 60 cuadros por segundo! ¡Es mucho mejor que la recreativa! ¡Es casi tan genial como el propio *Type 4*! En la redacción de *PSMag* todos rezamos porque Sony lance el juego en España con este mismo CD. Eso significaría tener, por el mismo precio, dos juegos con el mismo motor 3-D, demos de los próximos lanzamientos de la compañía y un glosario completo de todas las viejas glorias de Namco. Reza con nosotros, por favor...





experiencia de conducir —¿o deberíamos decir «pilotar»?— un Ferrari F50 Le Mans, tomando curvas a 250 km/h y alcanzando casi los 400 km/h en las rectas, es algo salvaje. Indescriptible y, ante todo, imposible de comparar con todo lo que hemos visto hasta ahora en PlayStation. Ni que decir tiene que, a pesar de que resulta imposible salirse de la pista, el juego es dificilísimo (como cualquier *RR* que se precie). Al principio, hasta que aprendas a derrapar, te la pegarás con todo. Después, cuando domines la multitud de técnicas que el juego pone a tu disposición, verás que no basta con no chocar para alcanzar la primera posición: también tienes que mantener la aceleración al máximo posible, tomando las curvas por fuera, evitando derrapar cuando sea prescindible, etc. *Type 4* es un abismo de posibilidades. Siempre puedes superar tu mejor tiempo y, aún mejor, siempre te apetece hacerlo.

En la estructura y presentación de los menús sí que se advierte cierta influencia de *Gran Turismo*: una sucesión de pantallas de opciones simples y concisas, con algunos diálogos con tu manager y tu mecánico al más puro estilo *Hang On* (la pequeña maravilla 2-D de Mega Drive). En el modo «Grand Prix Story» tienes que seleccionar un equipo (hay cuatro, y cada uno representa un nivel de dificultad diferente) y un vehículo (otros cuatro, cada uno de un fabricante y con un tipo de conducción). ¿Ya? ¿Preparado? Pues atención, porque ahora viene lo mejor: los ocho circuitos a superar. Están distribuidos en tres competiciones: la primera y la segunda se componen de dos circuitos cada una, y la tercera de cuatro. En la primera debes quedar en tercera, segunda o primera posición, en ambas carreras, para pasar al segundo evento; en la segunda competición tienes que quedar en segunda o primera posición en ambas carreras para seguir jugando y, en la última, ¡has de ganar las cuatro carreras! Sí, en el nivel de dificultad fácil podrás hacerlo al segundo o tercer intento, pero después...

A medida que vas superando pruebas, y en función del equipo (nivel de dificultad), el fabricante del coche (tipo de conducción) y la posición en la que hayas quedado en cada torneo, irás accediendo a nuevos vehículos. Cada vez que consigues uno aparece en pantalla la opción de guardar partida en la tarjeta de memoria. Guarda y ¡tachááán, ya tienes un coche más para tus futuras partidas! Nada de dinero, arreglos, lavado... Puedes configurar ciertos aspectos del coche como quieras, colorearlo, pintarle logos, etc., pero nada cuesta dinero. Además, con los coches conseguidos y si logras pasar el campeonato, accedes a un modo nuevo llamado «Extra Trial», en el que compites contra un solo adversario (tipos con máquinas de la talla del Lamborghini Diablo). Si también ganas aquí, accederás a más coches nuevos. ¡No se acaban nunca!

En cuanto a los circuitos, hay nada menos que ocho, tan diferentes entre sí que todavía no nos podemos creer que esto sea un *Ridge Racer.* El sistema de los anteriores *RR* era la típica estructura de las máquinas recreativas: un solo escenario en el que había tres o cuatro trayectos diferentes que compartían determinados trazados comunes. En cambio, la de *Type 4* es como la de *GT* y la de *NFS III*: cuatro escenarios distintos y, en cada uno, dos circuitos (y sí, estos dos comparten algún pequeño trazado, aunque no lo notarás hasta después de muchas partidas). Alucinante. La hora del día cambia según el circuito, además, de forma que resulta casi imposible

SIEMPRE PUEDES SUPERAR TU MEJOR TIEMPO Y, AÚN MEJOR, SIEMPRE TE APETECE HACERLO.

AL HABLA CON

PSMag se entrevistó con la sección de Namco encargada de *R4* en Japón para obtener la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad sobre este soberbio juego de carreras.

Motomi Katayama	**Director**
Masatoshi Kovayashi	**Programador**
Kazutoki Kono	**Director de arte**
Hiroshi Okubo	**Director de sonido**
Kei Yoshimizu	**Diseñador del vídeo de introducción**

***PSMag*: ¿Cuándo comenzó este proyecto?**
Katayama: En mayo de 1997, unos seis meses después de finalizar *Ridge Racer Revolution*. Han trabajado en él muchos diseñadores, pero los que se han mantenido fijos han sido más o menos los mismos que en los anteriores juegos (unos 33). Todos los presentes ahora trabajaron en el *Ridge Racer* original. Algunos de ellos también lo hicieron en *Ridge Racer Revolution*.

***PSMag*: ¿Cuánto se ha investigado en la experiencia de la conducción para *Ridge Racer Type 4*?**
Katayama: Hemos hecho pruebas en circuitos y coches reales. Básicamente a todos nos gustan los coches, llevamos años conduciendo y tenemos un buen conocimiento de ellos. Aun así, tuvimos que probar algunos modelos en particular, como el FFR 4WD, para ver cómo se comportaban en carretera. No obstante, debe quedar claro que nuestro juego de carreras, no de simulación. La principal razón de esto es que, cuando conduces un coche real, te afectan ciertas fuerzas que no nos interesaban, como el excesivo peso en velocidades mínimas y la falta de peso a más de 200 km/h. Nuestra aceleración no es realista, ni nuestros derrapes, ni nuestra interpretación de la gravedad. ¡Todo es mucho mejor que en la realidad! Lo que queríamos hacer era demasiado bueno como para representarlo con un simulador. Tenía que ser un arcade.

***PSMag*: El *Ridge Racer* original llevó al límite a la PlayStation, y sus secuelas fueron tecnológicamente aún más impresionantes: ¿fue muy duro mejorar todavía más la cosa en *R4*?**
Kobayashi: Cuando programamos *Ridge Racer* creímos que habíamos exprimido al máximo la PlayStation. Era muy pronto para hacer algo como *R4*... (risas). El principal objetivo con *R4* fue, desde el principio, eliminar todo lo innecesario. Necesitábamos hacer uso del mayor número posible de polígonos que pudiera mover la PlayStation, y por eso recurrimos al renderizado desplazado.*

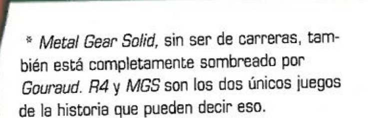
* Explicamos en qué consistía el «renderizado desplazado» en el *A Primera Vista* de nuestro anterior número.

Kono: Para introducir los edificios, todas esas texturas, un mayor número de polígonos y demás tuvimos que empezar el juego desde cero, olvidando todo lo que creíamos saber y haciendo cada cosa desde el principio. Así, de paso, evitamos introducir muchos elementos innecesarios.

***PSMag*: ¿Fue muy difícil hacerlo todo desde cero?**
Katayama: Los gráficos por lo normal se diseñaban sin tener en cuenta la capacidad de la consola, y después, a veces, resultaba complicado meter todo eso en el juego, de forma que la máquina pudiera con ello. Tuve que discutir algunas cosas con los diseñadores para encontrar un camino mediante el cual el equipo de programación pudiera llevar a cabo lo que ellos diseñaban.
Kono: Yo creo que la mayor innovación de *R4* respecto a los *Ridge Racer* anteriores es el uso de las luces y las sombras. Esta vez hemos utilizado polígonos sombreados con Gouraud.* Los juegos anteriores tenían muchos fallos en cuanto a efectos de luz, y el Gouraud los evitó casi todos.

* Sistema de iluminación de *Porsche Challenge, Crash 2, Metal Gear Solid, Crash 3, C3 Racing*.

***PSMag*: Tenemos entendido que habéis hecho uso del Perfomance Analyser, el revolucionario software de preanálisis responsable de *Gran Turismo*.**
Kobayashi: Sí, lo usamos. Lo bueno del Perfomance Analyser es que puedes estudiar los juegos de otras compañías (risas). *Gran Turismo* fue el único que necesitamos estudiar (más risas). Y creo que lo hemos superado (más risas aún).
Katayama: Desde un punto de vista técnico, necesitábamos comprobar lo que otras compañías estaban haciendo antes de comenzar a desarrollar nuestras ideas. Por ejemplo, no hay otro juego de carreras donde los escenarios, carreteras, coches y todo lo demás esté sombreado con *Gouraud*. *R4* es el primer juego de carreras sombreado al 100%.* Nuestros programadores al principio dijeron que no sería posible, pero lo fue. Y además, usamos diversos efectos de *environment mapping*, efectos de luz en tiempo real y transparencias. Creo que no se nos ha olvidado nada... (risas).



Las repeticiones son verdaderas maravillas gráficas, pero no más que el juego en funcionamiento (algo que no puede decirse de *GT*).

* *Metal Gear Solid*, sin ser de carreras, también está completamente sombreado por *Gouraud*. *R4* y *MGS* son los dos únicos juegos de la historia que pueden decir eso.

***PSMag*: ¿Hubo algo que quisierais hacer y no hayáis podido?**
Kobayashi: Lo normal, en todos los proyectos, es encontrarse con cosas que sencillamente no se pueden hacer. En el caso de *R4*, en cambio, hemos conseguido todo lo que nos hemos propuesto.
Kono: El cielo, por ejemplo: tiene dos efectos de luz diferentes, que se ponen de manifiesto según la dirección que tu coche tenga con respecto al sol. El nivel de detalle de las montañas y rocas son otra de las cosas que, al principio, creíamos imposibles.

***PSMag*: *R4* contiene una sorprendente cantidad de coches. ¿Hasta dónde se incrementa el número de vehículos a lo largo del juego?**
Katayama: Algunos coches se parecen mucho entre sí, pero ofrecen características diferentes. Con esa idea fija en la mente, incluimos un total de 321 modelos distintos. La verdad es que la cantidad de coches no es algo que nos haya preocupado mientras hacíamos el juego. Todo lo que queríamos era una lista de modelos suficiente para representar todos los estilos de conducción que se nos ocurrieron, y lo hemos conseguido con creces. Recomendamos a los usuarios que jueguen todo lo posible a *R4*, porque con cada coche descubrirán nuevas sorpresas. Da igual lo bien que se te den los juegos de carreras, seguro que hay un coche ideal para ti. Además es fácil aprender, y encontrar un coche que se ajuste a lo que has aprendido y a lo que te gusta. Queríamos que los jugadores se divirtieran jugando a *R4* y que lo disfrutaran durante todo el tiempo posible, así que la cantidad de coches y las diferencias entre ellos resultaban imprescindibles.

***PSMag*: El JogCon ha sido creado para *Ridge Racer Type 4*. ¿Será compatible con futuros lanzamientos de Namco?**
Katayama: Sí, tenemos varios proyectos sobre los que, de momento, no podemos decir nada, pero todos soportarán el JogCon. Nosotros desarrollamos *R4* sin pensar en qué tipo de controlador requeriría, aunque ahora nos alegramos de que haya sido éste. En todo caso, el JogCon ha sido pensado también para otros juegos, de distintos géneros.

***PSMag*: Obviamente, *R4* se ha inspirado en la serie *Ridge Racer*, pero ¿no habéis echado una miradita a otros juegos mientras lo desarrollabais?**
Katayama: La verdad es que no, ningún otro título nos ha inspirado. Queríamos hacer algo completamente diferente, nuevo, que no tuviera nada que ver con todos los juegos de carreras existentes.
Kobayashi: Bueno, nosotros los programadores, por supuesto, nos fijamos en *Gran Turismo*.
Kono: Sí, quizás nos fijamos un poco en los gráficos y el aspecto de *GT*, porque es precioso. No obstante, también echamos un vistazo a juegos que nada tienen que ver con las carreras, como *Jumping Flash*. Para mejorar los efectos de luz del cielo tuvimos en cuenta lo aprendido con *Ace Combat 2* (nada mejor que un juego de combate aéreo para disfrutar de los efectos de luz de un cielo así).

***PSMag*: ¿Qué tipo de sonido se ha usado en *Ridge Racer Type 4*?**
Okubo: Tomamos algunos sonidos de la serie de *Ridge Racer*, pero esta vez el concepto del juego es diferente. Para *R4* la música tenía que ser más madura, más fascinante. La gente reconocerá algunas canciones adaptadas de otros títulos de Namco. Además, *Ridge Racer* sólo contaba con 10 canciones, y *R4* ofrece un total de 14. Y lo mejor es que hemos utilizado voces, por primera vez, en el tema central de *R4*.

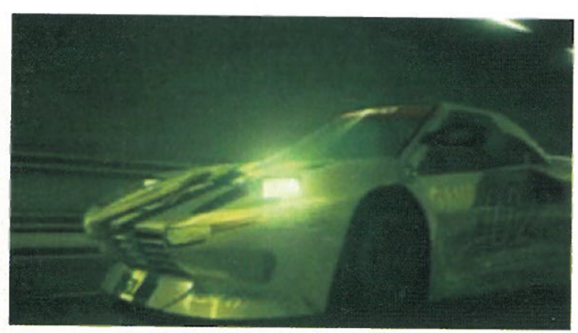
***PSMag*: ¿Algo que decir de la intro que no diga ella misma?**
Yoshimizu: Es casi el doble de larga que las de los demás *Racer* (dura unos dos minutos). Hemos tardado unos seis meses en hacerla.







Hay ocho circuitos en los que correr. Cuando hayas completado el modo Grand Prix, podrás jugar al Extra Trial.









La introducción de R4 es espectacular. Namco se ha superado. Otra vez.

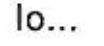
EL JOGCON

Lanzado expresamente para coincidir con la llegada de *Ridge Racer Type 4* en Japón, este curioso pad consta de un pequeño volante colocado justo en el medio. Cuesta un poco acostumbrarse a él y llegar a dominarlo, pero algunos miembros de nuestra redacción han encontrado en él a su mejor amigo. Nada de perros ni cosas con pulgas: un JogCon. Al menos, con *Type 4* funciona de maravilla. ¿Será igual de bueno para *GT2*?



identificar las partes comunes entre dos trazados que pasan por los mismos sitios.

Ya, ya sabemos lo que estás pensando: ¿qué hay de las carreras nocturnas? ¿Efectos de luz en tiempo real o no? Pues sí y no. No porque, aunque puedes ver las luces de los coches refulgiendo en la oscuridad, éstas no iluminan el escenario (que ya está alumbrado por farolas de todo tipo, como en *Gran Turismo*). En cambio, las luces del escenario sí que proyectan sus rayos sobre los vehículos, y de una forma tan realista que a veces cuesta creer que se trata de un videojuego. Por otra parte, los pilotos de freno de tus adversarios dejan una estela tras de sí increíble, como sucede con los coches de verdad cuando es de noche. No te lo podrás creer. Hasta ahora, las carreras nocturnas de *GT* (aun sin efectos de luz en tiempo real) eran las mejores, pero *Ridge Racer Type 4* las ha dejado en ridículo...



NADA DE DINERO, ARREGLOS, LAVADO... PUEDES CONFIGURAR CIERTOS ASPECTOS DEL COCHE, COLOREARLO, PINTARLE LOGOS...



[1] ¿Creías que no se podían mejorar los túneles de *Rage*? Pues échale un vistazo a esto... [2] ¿Alguna vez habías visto tantos polígonos y efectos de luz juntos? ¡Qué combinación! [3] Los vehículos están perfectamente integrados en el entorno. [4] Siempre quisimos conducir este Porsche, se llame como se llame... [5] Fíjate en la estela que las luces dejan en el aire. Más real imposible.

EL *ENVIRONMENT MAPPING* ES DISTINTO PARA CADA PISTA Y HORA DEL DÍA, Y LA CPU IDENTIFICA COMO ELEMENTOS DIFERENTES LA CHAPA Y EL CRISTAL.

El *environment mapping* también es insuperable: la CPU identifica como elementos diferentes la chapa y el cristal, de forma que cada uno refleja cosas diferentes y de maneras distintas. Además, por si esto fuera poco, no se ha utilizado el mismo *environment mapping* para todos los circuitos, como hizo Sony en *Gran Turismo,* sino uno para cada pista y hora del día. El efecto llama la atención por su realismo y por su capacidad de evolucionar según la situación, pero no por ser exagerado (y esto es la primera vez que ocurre).

Los escenarios están detallados al máximo, y ciertos elementos se han reciclado de los anteriores títulos de la serie: el helicóptero, el aeroplano, los descomunales rascacielos, las barricadas, los puentes colgantes, la típica catarata (aquí más pequeña), el fragor del público cuando te acercas a la meta... Pero todo es tan increíblemente nítido, tan real, tan palpable y tan sólido... ¡Si hasta la línea discontinua de la carretera está desgastada en ciertos puntos, tiene una textura diferente, rugosa! *Type 4* es una obra maestra. Será uno de los grandes del milenio, y sin duda una de las estrellas que brillarán con más fuerza a lo largo de 1999.



LO MEJOR

- El motor 3-D, que no deja aparecer de repente ni un solo polígono.
- La velocidad, incomparable.
- El modo para dos jugadores, el mejor que hemos visto hasta ahora.
- La variedad de coches y circuitos.

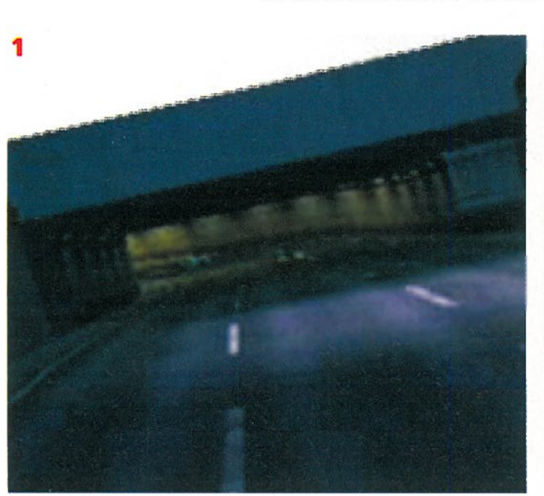
LO PEOR

- Todavía no tenemos la versión PAL.

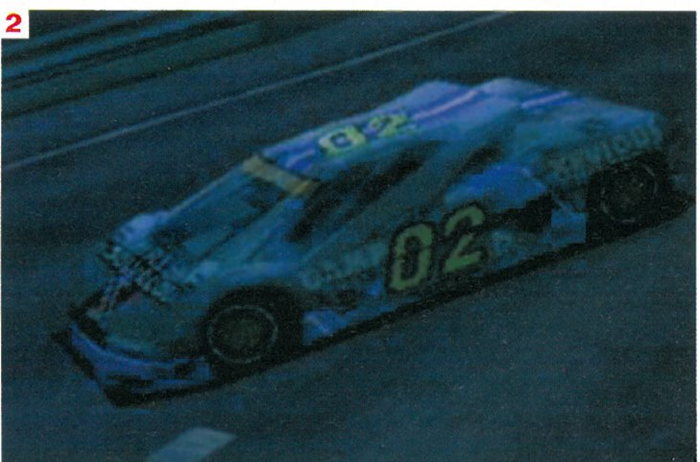
QUIZÁ...

...Sony lo desmejore al convertirlo a PAL, como sucedió con *Gran Turismo.* No queremos que la experiencia se repita. Si *Ridge Racer Type 4* en versión PAL no es idéntico al NTSC en cuanto a velocidad y resolución, nos suicidamos.

1



2



[1] Una fotografía sería menos creíble. [2] La falta de licencias de coches reales ha desatado la imaginación de Namco en algunos casos (he aquí un buen ejemplo de ello).

EDITOR	Proein	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Pumpkin Studio	GÉNERO	Estrategia arcade
DISPONIBLE	Abril	JUGADORES	Uno



¡Albricias! Los misiles sobrevuelan Washington, Pekín y Moscú. Muere gente por millones y te toca la papeleta de vengarlos...





[1-5] *Warzone 2100*, un híbrido destructor de *Command & Conquer* y del reciente *WarGames*, ofrece emocionante estrategia para el dictador más impaciente.

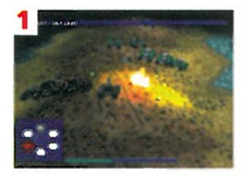
Command & Conquer es un gran juego, pero no acaba de gustar a los amantes de lo arcade. Y tampoco tiene una tercera dimensión con la que deslumbrar a los entusiastas de la originalidad. *Warzone 2100* intenta combinar el sentido estratégico de *C&C* con la batalla en 3-D de títulos como *Return Fire* y *WarGames*.

Lo primero que advertirás es que no hay flecha de cursor. En lugar de seleccionar objetivos apuntando y pulsando un botón sobre tu unidad y apuntando luego a un enemigo, lo que haces es «conducir» las unidades. Es evidente que sólo puedes conducir una a la vez, pero un botón hace que el resto de unidades del mismo tipo sigan a la primera. A medida que el juego avanza puedes utilizar vehículos de mando especializados para dirigir el fuego de un grupo contra objetivos sueltos o múltiples.

Pero antes de entrar en batalla tendrás que construir tu fuerza militar, descubrir recursos, edificar fábricas, centrales eléctricas y centros de investigación para mejorar tus vehículos y fortalecer tus defensas.

El diseño de las nuevas unidades es una parte importante de *Warzone 2100*. Al proporcionar a cada vehículo componentes de propulsión, blindaje y armamento intercambiables, puedes incrementar el número de unidades que produces por encima de las dos mil. Puedes diseñar de todo, desde un avión de ataque VTOL ultrarrápido hasta un carro de combate pesado con obuses. Pueden desarrollarse más de 400 tecnologías diferentes, pero tus recursos son limitados, así que tendrás que establecer prioridades de antemano si quieres superar la obstinada resistencia del enemigo.

Warzone parece una equilibrada combinación de estrategia y acción. El modo de Campaña es particularmente prometedor: ofrece tres enormes mapas y la oportunidad de montar tu base a lo largo de varias misiones. Por cierto, ¿hemos mencionado el modo de enlace para que puedas luchar contra un colega? ¿Quién decía que la guerra era mala cosa?











[1-3] En tu *PSMag* del mes que viene es probable que encuentres una demo de *Warzone 2100*.



OPINA

LO MEJOR

- Combina destrucción y reflexión en 3-D.
- Construyes tus propios tanques.
- Opción de campaña de larga duración.

LO PEOR

- Gráficos ordinarios.
- Habrá quien lo encuentre demasiado complicado.

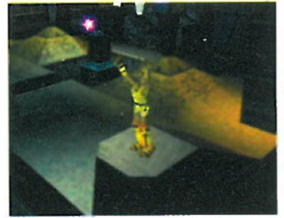
QUIZÁ...

Este cóctel de tiros y planificación nos ha sorprendido. La parte de investigación del juego aporta una nueva dimensión, en tanto que pones a punto tus fuerzas para adecuarlas al trabajo que tienes entre manos. Las 3-D funcionan bien, aunque la profundidad no es excepcional y algunos pueden considerar que su diseño es algo claustrofóbico. Aún así, tenemos esperanzas.

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Radical Entertainment	■ GÉNERO	«Es mía, ¿estamos?»
■ DISPONIBLE	Abril	■ JUGADORES	De uno a cuatro



En el futuro lejano, nos daremos de tortas por simples banderas electrónicas. Bienvenidos al retorcido mundo de *Bloodlines*.





Saluda victorioso cuando consigas la última bandera.

Describir *Bloodlines* no es fácil tarea, pero estamos obligados a intentarlo por contrato, así que vamos allá. *Bloodlines* es un juego de conquista de banderas. Cada asalto tiene lugar en un estadio en el que hay diseminadas varias banderas electrónicas. Para ganar, el jugador debe alcanzarlas para que cambien de color mientras detenta el control. Para obtener el control, es necesario o ser el primero que alcanza una bandera al principio del asalto o atacar al jugador que disfruta del control y, por tanto, invertir la bandera. Así pues, sólo hay un jugador en cada momento capaz de conquistar banderas, y el resto intentará atacarle para hacerse con esa facultad.

¿Suena confuso? Pues no, no lo es. ¿Suena frenético? Pues sí, lo es. Pero es frenético en el mejor sentido de la palabra. En *Bloodlines* pueden participar de uno a cuatro jugadores. Hay un modo arcade para un jugador que funciona exactamente como un *beat 'em up* clásico estilo *Tekken*. El jugador avanza a través de asaltos individuales hasta que se enfrenta a los jefes, descubriendo personajes secretos y escenarios nuevos por el camino. También hay un delirante modo multijugador, que es donde el juego destaca con luz propia. Conecta cuatro mandos a un MultiTap y descubrirás una de las experiencias más gratificantes que ofrece PlayStation hoy por hoy.

Los controles del juego son un tema bastante sencillo. Se trata de maniobrar con el pad y pulsar los botones para controlar tus movimientos y ataques (también hay combos y movimientos especiales). *Bloodlines* tiene montones de personajes para elegir, personajes realmente buenos y bien definidos, y que añaden una gran dosis de diversión. No hay nada parecido a *Bloodlines* en PlayStation, y eso juega a su favor. Sin embargo, todavía está por ver si el título tiene gancho y si hay suficientes jugadores con MultiTap y los amigos necesarios para disfrutar de la mejor parte del juego.





Las «banderas» cambian solitas de color cuando las reclamas.

1

2



[1] Alex. Está claro que es escocés y que debe parte de su aspecto a *Trainspotting*. [2] Los saltos te dan una ventaja... de altura.



LO MEJOR

- Excelente acción multijugador.
- Personajes con fuerza.
- Secretos por descubrir.

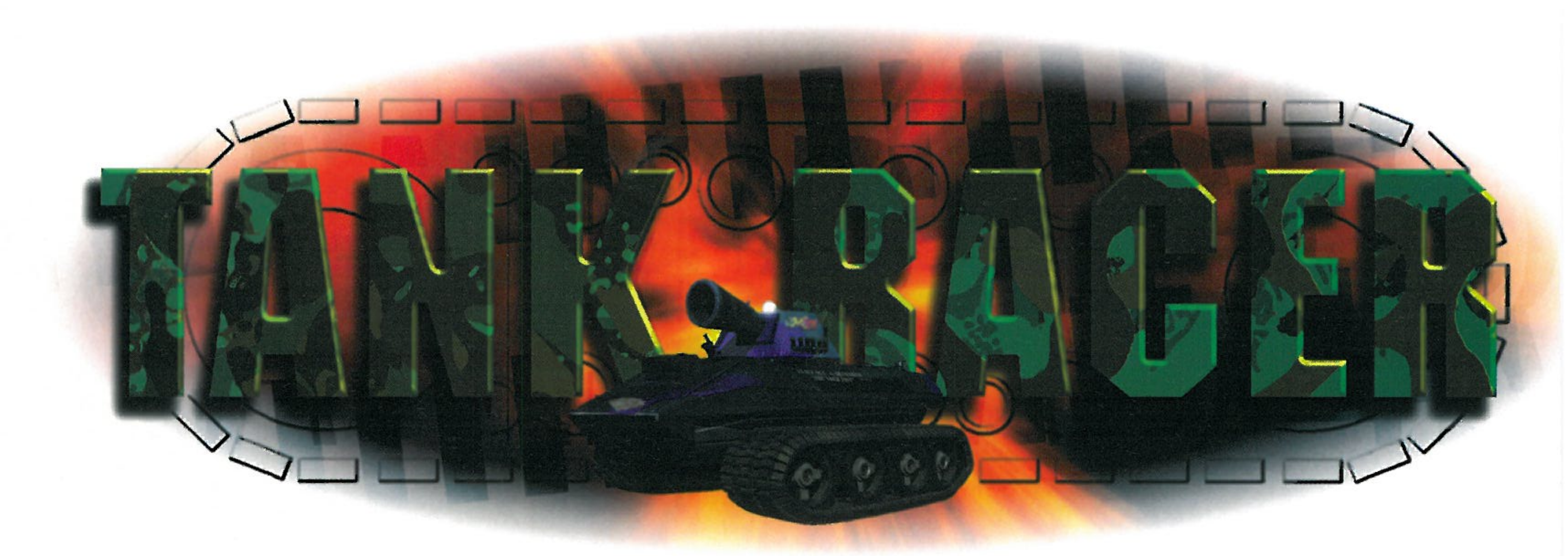
LO PEOR

- El modo para un jugador es un poco primario.
- Puede que sea demasiado insólito para ponerse de moda.

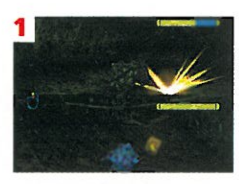
QUIZÁ...

Bloodlines es un excelente y loable intento de inventar un nuevo género para PlayStation, y es refrescante topar con algo original. Sólo esperamos que funcione.

■ EDITOR	**UbiSoft**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Glass Ghost**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up*/carreras**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



Tácticas estilo Rommel en este cisco de tanques acelerados.



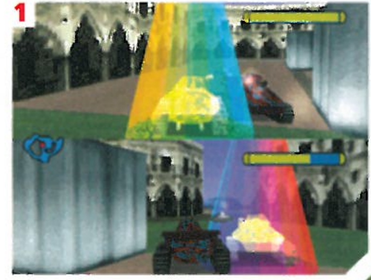


[1] Lo lleváis igual de mal. [2] Un *power-up* de velocidad. Bien.

Sería de tontos mascar cartón. O bañarse en una tina de alquitrán. O practicar esgrima con tuberías de plomo. O sonarse la nariz con bayetas Vileda. O conducir... ¿tanques de carreras? He ahí el quid de la cuestión, puesto que, mientras la mayoría de tan absurdos menesteres quedan restringidos al coto de mentes fantasiosas, esto último ha traspasado la barrera para convertirse en un videojuego.

Bueno, pues manos a la obra. Sí, es un juego de carreras. Y sí, conduces tanques. Como puedes prever, irás encontrando por el camino objetos extravagantes pero provechosos a la espera de que les prestes atención. Hay una selección de tanques con características variables, como velocidad, agarre y aceleración. Además, el juego incluye ocho pistas, entre ellas una aldea, un parque temático y una cúpula lunar.

¿Y qué tal se adapta este festival de armamentos a la frontera gráfica? No del todo bien. Los carros de combate son poliedros poco detallados, la ruta por las pistas se traza en bloques súbitos ante ti y los escenarios parecen poco trabajados y cubiculares. Así pues, ¿qué hace que sea tan jugable?

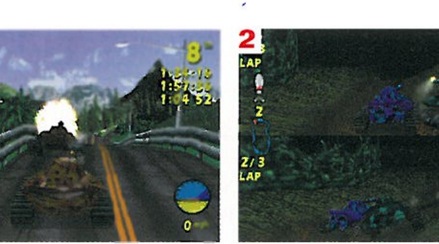




[1] Rayos alienígenas de colores. [2] Tú a la tuya, por la vía alternativa.

Es un juego difícil, pero sin duda se debe a la mecánica. Los transportes robustos y lentos se arrastran por la pista, aplastando con facilidad coches, follaje y lo que parecen vacas de cartón. El manejo es agradable. Por si fuera poco, puedes darle vueltas al cañón sin tener que mover el chasis. Eso es vital, porque durante la acalorada lucha por la primera posición girarás la torreta para enfrentarte al adversario y salir pitando. No le infliges daño alguno, pero consigues sacarle de la pista mientras tú escapas feliz. Ninguno de los *power-ups* ni el escenario harán mella en ti, aunque encontrarás obstáculos a mansalva.

Con las batallas y las carreras para dos jugadores y los ránkings para un jugador a tu disposición, por no hablar de los juegos ocultos, *Tank Racer* está tomando forma para convertirse en un juego raro, pero muy entretenido.



[1] Dale a ese una ración de cañón en almíbar. [2] Dos son compañía...



LO MEJOR

- Las torretas giratorias provocan violentas carcajadas.
- El manejo es elemental, pero agradecido.
- Las partidas para un jugador están en el punto justo entre complejidad y diversión.

LO PEOR

- Los gráficos.

QUIZÁ...

Es el tipo de juego que podría convertirse en un éxito menor. Verlo con condescendencia no le hará ningún bien, pero su sencillez inherente te atrapa por los dedos. De momento, es un título raro y muy jugable que puede mejorar antes de su lanzamiento.

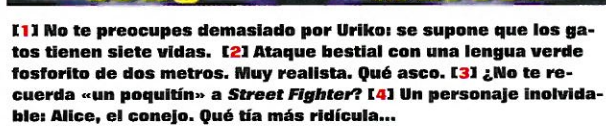
EDITOR	Virgin	ORIGEN	Estados Unidos
FABRICANTE	Hudson Soft	GÉNERO	*Beat 'em up*
DISPONIBLE	Abril	JUGADORES	Uno o dos

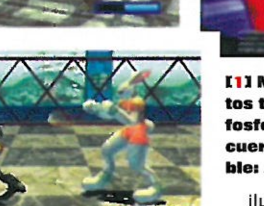


Humanos haciendo el bestia en el ring. Nos suena. Bestias haciendo el bestia en un ring. También nos suena...

1


2


3


4


[1] No te preocupes demasiado por Uriko: se supone que los gatos tienen siete vidas. [2] Ataque bestial con una lengua verde fosforito de dos metros. Muy realista. Qué asco. [3] ¿No te recuerda «un poquitín» a *Street Fighter*? [4] Un personaje inolvidable: Alice, el conejo. Qué tía más ridícula...

1


2


[1] Pulsa Círculo para convertirte en Frostis y descubre el tigre que hay en ti. [2] Al principio sólo hay nueve personajes disponibles (accederás a otro cada vez que te pases el juego, como en los *Tekken*).

Sin embargo, si hay un *beat 'em up* que recordemos con un cariño especial, ése es *Bloody Roar*. Un juego de lucha en el que los personajes sacaban a la luz «su lado más feroz» y luchaban como auténticos animales... ¡transformándose en ellos! Nos apetecía mucho encontrarnos con una continuación de *Bloody Roar*, ¡y aquí la tenemos!

La mecánica de juego de *Bloody Roar 2* es la misma que la del original: dispones de una barra de vida «convencional» y de una barra de vida «bestial». La de vida «convencional» disminuye con los golpes recibidos, aunque se llena poco a poco durante el tiempo que no recibes ningún ataque; y la «bestial» aumenta por sí sola paulatinamente o, más rápido, con cada golpe que asestas a tu oponente. Cuando la tercera parte de la barra «bestial» está llena, puedes pulsar Círculo y transformarte en animal (el que corresponda a tu personaje). Una vez metamorfoseado puedes efectuar movimientos especiales más potentes y provocar daños a tu oponente con mayor eficacia y agresividad, pero recuerda que tu contrincante también puede transformarse... Cuantos más golpes recibas en estado animal, más rápido se agotarán tus dos barras de energía, hasta que al agotarse la barra «bestial» te conviertes otra vez en un simple humano o, al agotarse la de vida, mueres.

Los personajes están modelados y animados con una maestría impecable. Quizás te cueste creer esto, pero ahí va: son mejores que los de *Tekken 3*. Están dotados de *gouraud*, como los personajes de *Metal Gear Solid*, de manera que no se les nota ni un solo polígono, por más que la cámara se acerque. La iluminación es fantástica, y pone de manifiesto algunos efectos gráficos increíbles. *Tekken 3* parece «demasiado pixelado» comparado con *Bloody Roar 2*, y decir eso es decir mucho. El estilo de juego, en cambio, se parece más al de la serie *Toshinden* que al de la saga de Namco o a *Dead or Alive*: multitud de magias, explosiones, movimientos hiperrápidos... Es más arcade que un *Tekken*, más rápido y menos metódico, si bien bastante completo en cuanto a movimientos y combos. Los luchadores se mueven de maravilla, tanto en su forma humana como cuando están transformados en animal.

Los puristas, por supuesto, echarán en falta las destiladas y elaboradas técnicas de los *Tekken*, pero en cualquier caso, *Bloody Roar 2* será imprescindible en cualquier colección que presuma de contar con los mejores *beat 'em up* de PlayStation. Lo veremos.



LO MEJOR

- Su sencillo sistema de control.
- Los gráficos.
- La rapidez de los movimientos.

LO PEOR

- Los escenarios no son demasiado originales.
- Los personajes no tienen tantos movimientos como los de un Tekken.

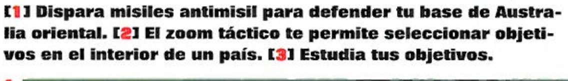
QUIZÁ...

El aspecto del juego en general sea más «ajaponesado» de lo necesario. Y quizá los escenarios podrían haber sido más originales y atractivos. En cualquier caso, *Bloody Roar 2* será un clásico.

EDITOR	Psygnosis	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Psygnosis	GÉNERO	Estrategia
DISPONIBLE	19 Marzo	JUGADORES	Uno

GLOBAL DOMINATION

Se busca Dominatrix con ambición para gobernar el mundo. Deberá diferenciar entre Patriot y patriotero. Preferible experiencia...


[1] Dispara misiles antimisil para defender tu base de Australia oriental. [2] El zoom táctico te permite seleccionar objetivos en el interior de un país. [3] Estudia tus objetivos.





Como se trata de una intro barata, su maquillaje corrió a cargo de los mismos que pintaron las paredes.

Todos quieren gobernar el mundo. No es mal punto de partida para un juego de estrategia como *Global Domination*. La mejor descripción de este nuevo machacacerebros de Psygnosis consiste en un cruce entre el clásico videojuego *Missile Command* y el conocido juego de mesa *Risk*. Estamos en el siglo XXI: el Virus del Milenio ha provocado la caída de la civilización tal como la conocemos; nadie puede acceder a los cajeros automáticos ni reservar por adelantado butacas para el cine. Sólo es cuestión de tiempo que empiece la Tercera Guerra Mundial, por lo tanto, como recluta más reciente de una misteriosa agencia del orden internacional, tu tarea consiste en impedirlo y asegurarte de que sólo los que lo merecen vuelvan a la Edad de Piedra a base de bombas.

Después de una ayuda inicial en forma de secuencia de vídeo, aparecerá una vista del planeta desde la perspectiva de un astronauta. Si efectúas rotaciones hacia delante y hacia atrás, puedes seleccionar instalaciones y fuerzas enemigas para atacarlas, además de lanzar misiles interceptores para defender a la población sitiada de tu país. En un principio sólo poseerás misiles ofensivos y defensivos, pero pronto dirigirás escuadrones de cazas y bombarderos y grupos de cruceros. El hecho de que toda la acción se lleve a cabo en una sola pantalla resulta un poco decepcionante hasta que te das cuenta de que, con la aparición de tantos conflictos, si hubiese más detalles resultaría demasiado confuso.

De momento, la queja principal se centra en el sistema de control. Es evidente que el juego está dirigido a propietarios de ratón, puesto que apuntar rápidamente con un joystick es difícil, aunque funciona. Con su énfasis por hacer las cosas como en la gran pantalla, es poco probable que *Global Domination* convenza a los que prefieren un arcade. En cambio, parece lo suficiente extenso y difícil para los aficionados a la estrategia más hambrientos de poder.



LO MEJOR

- Destreza táctica.
- Complicadas misiones contrarreloj.
- ¡Gobierna el mundo!

LO PEOR

- El aspecto de un trapo de cocina (sucio).
- Secuencias de vídeo con malos actores.
- Puede hacerse repetitivo.

QUIZÁ...

Este juego no se adapta a un público de consola y puede pagarlo caro. Hay muchos elementos para cautivar a los que prefieren la estrategia, pero parece que *Global Domination* no saca el máximo rendimiento de PlayStation. Sin las opciones de multijugador de la versión para PC, puede que no sea lo bastante bueno.

■ EDITOR	**Infogrames**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**NK System**	■ GÉNERO	**Juego de rol**
■ DISPONIBLE	**Marzo**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

MONSTER SEED

No, no es otro juego de dibujitos erótico japonés, sino el último juego de rol de Sunsoft. Aunque lo del erotismo suena bien...







Está claro que *Monster Seed* tiene muy buen aspecto, con montones de personajes bien diseñados y atractivos escenarios.

No hay juego de rol completo sin su horda de monstruos que devolver a los infiernos. Puede que sean grandes o pequeños, feroces y malvados o simpáticos y juguetones, pero siempre están al acecho en cualquier esquina, esperando su turno para armar jaleo. *Monster Seed*, el próximo RPG de NK System, no constituye excepción alguna, y acoge en su seno una gama casi ilimitada de pérfidas criaturas con sus colmillos, sus garras y sus pinchos, bajo toda forma y tamaño imaginables. Lo insólito del juego es que, donde las dan, las toman: cuando tus enemigos lanzan montones de engendros contra ti, puedes convocar a tus propios seres y hacer lo propio.

Recientes excavaciones en la localidad de Rempearl han dejado al descubierto docenas de semillas de monstruo, antiguos huevos de la Era Cuaternaria. Los gobernantes de Rempearl pueden incubar estos huevos y crear monstruos a los que invocar en cualquier momento. Combinando distintas semillas, elementos químicos y grados de temperatura, los gobernantes varían las habilidades de los monstruos a los que dan vida, adaptándolos a necesidades específicas. Por desgracia, algunos gobernantes emplean sus poderes en su propio beneficio, sembrando el terror entre la población. Y, claro, aquí es donde entras tú. Eres Daniel, y tienes que aprender a procrear monstruos y enfrentarlos a los de los gobernantes en increíbles combates. El sistema de incubación te permitirá crear la tira de monstruos diferentes, con sus propios poderes y aptitudes. El juego combina la interacción de personajes y la exploración típicas con elementos de estrategia y táctica, porque deberás decidir qué monstruo utilizarás y en qué momento.

Monster Seed tiene buena pinta. Y la multitud de monstruos y personajes poligonales están muy bien diseñados. Es poco probable que este título sea del gusto de todos, pero los amantes del rol deberían prestarle atención.





En tus aventuras te cruzas con la tira de personajes y visitas desde tiendas a casas y calabozos. ¡Guau!



⊕ LO MEJOR

- El diseño y la animación de los personajes son excelentes.
- La posibilidad de crear tus propios monstruos añade profundidad y variedad.
- Sistema de combate intuitivo basado en turnos.

⊖ LO PEOR

- La mala traducción hace que algunas conversaciones sean difíciles de seguir.
- Te introduce directamente en la acción, así que al principio es algo confuso saber cómo se juega.
- El argumento tarda demasiado en desarrollarse.

QUIZÁ...

Monster Seed es una interesante mezcla de ideas basadas en varios juegos de rol y detalles geniales. Los gráficos son espectaculares y la incubación de monstruos intrigante. Sin embargo, la pésima traducción del japonés lo perjudica, y el argumento no queda nada claro. Aun así, parece un título interesante y original, aunque nada comparado con *Final Fantasy*.

EDITOR	**Psygnosis**	ORIGEN	**Gran Bretaña**
FABRICANTE	**Magenta**	GÉNERO	***Shoot 'em up* futurista**
DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**Uno o dos**



Contendientes, gladiadores, prisionero del bloque H, ¿preparados? Enfréntate a un nuevo significado al término «evasión»...

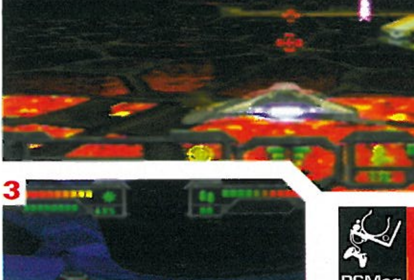
Año 2880. El Estado obliga al preso político R. Peláez a participar en una lucha a vida o muerte tras atacar al alcaide Guzmán. Su lucha por la libertad, sus esfuerzos y un final de «la fuga» se televisarán para toda la galaxia civilizada. Tras detenerse tan sólo para murmurar «bueno, García, cuida de los chicos por mí», se mete en su nave y se prepara para enfrentarse a una muerte casi segura. Disculpa, le hemos dado un toque ibérico a esta historia de «prisionero de cárcel de alta seguridad convertido en piloto de combate por la libertad»; de otro modo, la cosa apesta a telefilme yanqui protagonizado por cualquier clon de Stallone.

En un mundo plagado de cruces de géneros, *Eliminator* es un híbrido más. Es una especie de mezcla entre *Twisted Metal* y *Dodgem Arena*. La idea del juego es más simple que un clip: pilotas una nave cargada de armamento y tienes que luchar para superar escenarios en un tiempo límite. Hay robots, minas y cañones. En pocas palabras, tanto si es móvil como si no, todo está empeñado en aprobar tu sentencia de muerte.

Al igual que en *Dodgem Arena*, no hay nada en *Eliminator* que no hayamos visto antes: es la combinación de elementos lo que sorprende. Velocidad + armas + laberintos + tiempo límite = un juego en el que la economía de movimientos es casi tan importante como la precisión del tiro. Enfocar el objetivo es problemático: el punto de mira en el centro de la pantalla tiende a levantarse, por lo que a menudo tus disparos peinan al maldito robot con raya al lado cuando en realidad deberían volarle las tripas. La velocidad suele ser un aspecto positivo, pero aquí parece más bien una desventaja. Cuando la salida de cada área está bloqueada tienes que ir esquivando tiros y obstáculos sin dejar de disparar a la patrulla de centinelas, pero tu vehículo acelera de una forma tan repentina que resulta imposible esquivarlo todo y matar a los malos al mismo tiempo.

Si *Eliminator* tiene que superar a estrellas del género como *G-Police*, lo tiene difícil. ¿Diferente? Sí. Pero, ¿nos puede tentar para alejarnos de todos los juegos de carreras, aventuras y *beat 'em up*? El jurado delibera.





[1] Modo para dos jugadores. [2] Este enemigo debe morir. [3] Tiempo extra.



[1] Busca misiles y otros *power-ups*. [2] Un robot de cuidado. [3] Esquiva estos círculos.



OPINA

LO MEJOR

- Trineos súper rápidos.
- Acción contrarreloj.
- Enfrentamiento de dos jugadores.

LO PEOR

- El sistema para apuntar no está bien definido.
- Los escenarios son demasiado pequeños.
- Está situado en algún lugar entre dos géneros.

QUIZÁ...

Sin ser juez, jurado ni verdugo, incluso a estas alturas, es obvio que *Eliminator* necesitaba pulirse más, si de lo que se trataba era de lograr un título de máximo nivel. En el mejor de los casos, acertar con simuladores deportivos futuristas y añadir disparos a la ecuación sólo acaba aportando un nuevo elemento de incertidumbre. Es rápido y violento, pero tememos que *Eliminator* no tendrá la acción para enganchar a los jugadores más curtidos.



LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES
rollcage
RACE 32/64
SHOCK 2™
El volante con tecnología Shock 2™ que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.
PSYGNOSIS
ATD
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail.
Developed by Attention To Detail. Rollcage. Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
www.psygnosis.com
www.rollcage-game.com
Guillemot
PlayStation
PC CD ROM



gemas ocultas

[SEGURO QUE EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS HAY *UNA* SECCIÓN EN LA QUE ESTÁN EXPUESTOS LOS JUEGOS ANTIGUOS Y LOS BARATOS, AQUELLOS TÍTULOS QUE PASASTE POR ALTO EN TU AFÁN POR COMPRAR *TEKKEN 12*, *TOMB RAIDER 8* O *WIPEOUT 6.345.216*. DETENTE A ECHAR UN VISTAZO, PORQUE SE HAN PUBLICADO MUCHOS JUEGOS BUENOS PARA PLAYSTATION Y PUEDE QUE TE ESTÉS PERDIENDO ALGUNAS JOYAS. PARA AYUDARTE EN LA CRIBA, *PSMag* HA ELABORADO UNA LISTA DE LOS 20 MEJORES JUEGOS QUIZÁ CONDENADOS AL OSTRACISMO Y QUE DEBERÍAS TENER.]

20 JUEGOS QUE DEBERÍAN

20 TEMPEST X





EDITOR: Virgin
ANALIZADO EN: *PSMag 4*
LO QUE DIJIMOS: 9/10
«*Tempest X* es uno de los juegos más rápidos, intensos y emocionantes que puedas tener en tus manos, con independencia de su formato.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Aunque a los fabricantes les parezcan una gran idea, los *remakes* (versiones) de los clásicos no suelen contar con el favor de los jugadores, lo que, en la mayoría de los casos, está más que justificado. Los juegos antiguos no suelen ser tan emocionantes e innovadores como las versiones nuevas, pero *Tempest X* es una pasada de videojuego, de aspecto impecable, resplandeciente y atractivo. Hace gala de una música cañera, gráficos muy fuertes y una jugabilidad sencilla y efectiva, de ésas que hacen llorar de alegría hasta a los analistas de juegos antiguos más cínicos. Si no tienes este juego, deberías. En serio.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
POCAS

19 WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

EDITOR: Electronic Arts
ANALIZADO EN: *PSMag 9*
LO QUE DIJIMOS: 9/10
«Más profundo y rico en matices que *Command & Conquer*, aunque carece de su aura épica y su brillante presentación.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
A los juegos de estrategia les ha costado mucho, por lo general, hacerse con su propia audiencia entre los usuarios de PlayStation. *Command & Conquer* lo consiguió, pero por alguna razón *Warcraft 2* no. Una lástima, porque este festival de estrategia de caballeros y horcos es una maravilla. Es irresistible, absorbente e incluso divertido a veces. Tiene mejores elementos de construcción de bases que *C&C*, una estructura de las misiones más flexible, un argumento más convincente y el final es *súper* difícil.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
ABUNDANTES





18 TWISTED METAL WORLD TOUR

EDITOR: Sony
ANALIZADO: No
LO QUE DIRÍAMOS: 9/10
Un juego estupendo que debería honrar con su presencia todas las consolas PlayStation del país. Una vez que hayas empezado a jugar no podrás parar.

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
A este juego, que es en realidad una especie de *beat 'em up* sobre ruedas muy sofisticado, se lo terminó metiendo en el mismo saco que el resto de los juegos de coches. Pero *Twisted Metal World Tour* no es un juego de carreras del montón. Es una carrera relámpago de no te menees que ha mejorado con la edad. No hay nada parecido a esto. A su excelente jugabilidad le acompaña una profundidad de juego sorprendente. Arma tu coche con misiles, bombas de humo y metralletas y paséate por ocho de las ciudades más famosas del mundo dándote el gustazo de luchar en combates mortales rollo gladiador contra otros vehículos tan diversos como motos y excavadoras.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
ESCASAS





17 VANDAL-HEARTS

EDITOR: Konami
ANALIZADO EN: *PSMag 7*
LO QUE DIJIMOS: 9/10
«Un juego alucinante, una mezcla cuidadosa de argumento cautivador y jugabilidad irresistible.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Quizá el rollo japonés desanimó, o no gustó nuestro análisis, o sonaba a demasiado orientado hacia la estrategia y tener que pensar, sin mucha acción. Cualquiera que fuera el motivo, el caso es que *Vandal-Hearts* no funcionó tan bien como era de esperar, porque es sin duda uno de los mejores títulos para PlayStation. Es una serie de escenarios de batalla al estilo de *X-Com: Enemy Unknown*, pero mucho mejor. El argumento es convincente y el juego en sí es de un diseño estupendo. No importa la clase de juego que te guste, te podemos asegurar que te enamorarás de *Vandal-Hearts* a los diez minutos de haberlo empezado. Pruébalo.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
CHUNGAS





FORMAR PARTE DE TU COLECCIÓN...

16 FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

EDITOR: Proein
ANALIZADO EN: *PSMag* 15
LO QUE DIJIMOS: 8/10
«Soberbio. Una jugable y cautivadora combinación de simulador de vuelo y disparos.»





POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Puede que todavía asocies los simuladores de vuelo con los PC y con el tedio de pasarte horas eternas mirando paisajes generados por ordenador en busca de una cabaña que bombardear. Es verdad que los simuladores de ahora suelen ser bastante complicados, pero *Thunderhawk 2* es un caso aparte. Pasa de cualquier pretensión de ser uno de esos simuladores carísimos que tanto les gusta enseñar por la tele y se alinea más bien con el género de los *shoot 'em up*. Con un helicóptero. Y encima es muy bueno, con unos gráficos en 3-D fantásticos y una jugabilidad excepcional. Una mezcla perfecta de simulador y *shoot 'em up*.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
RELATIVAS

15 G-POLICE





EDITOR: Psygnosis
ANALIZADO EN: *PSMag* 12
LO QUE DIJIMOS: 9/10
«Gráficos soberbios, presentación ingeniosa, argumento fascinante y jugabilidad desbordante.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
No tenemos ni idea. *G-Police* es un juego fantástico que nos encantó. Y, con todo, no acabó de emprender el vuelo. ¿Es que te pareció demasiado complicado? ¿Quieres juegos tontos de tan fáciles? Imposible que ése sea el motivo. ¿O fue, quizá, porque se publicó al mismo tiempo que *Tomb Raider 2*? Ajá, esto parece más probable. Bueno, pues deberías haberte comprado los dos y así habrías disfrutado de uno de los simuladores de helicóptero más sofisticados e innovadores, además de admirar la hermosa trenza de Lara.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
ABSOLUTAS

14 SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

EDITOR: Virgin
ANALIZADO EN: *PSMag* 7
LO QUE DIJIMOS: 9/10
«Uno de los juegos de rompecabezas más divertidos que vayan a aparecer jamás para PlayStation.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Para el analista el juego constituía «la cumbre de los juegos de puzzles» y, aun así, muy poca gente hizo caso de esta recomendación tan ardiente. Quizá se debió a que *Bust A Move 2*, igualmente excelente, podía adquirirse por menos dinero, o a que costaba creer que un juego de puzzles basado en los personajes de *Street Fighter* pudiera ser bueno. Y, después de todo, ha llovido mucho desde aquellos días en que nos dedicábamos a aporrear botones a saco, ¿no? Con todo, éste juego de puzzles es toda una joya del estilo *Puyo-Puyo/Mean Bean Machine* que no tiene desperdicio alguno, sobre todo el modo de dos jugadores.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
EXIGUAS





13 CARNAGE HEART





EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 7
LO QUE DIJIMOS: 8/10
«Absorbente como un agujero negro y de presentación soberbia. Uno de los mejores juegos de estrategia.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
De acuerdo, quizá la idea de diseñar, construir y programar robots no parece que sea el concepto de juego más fascinante de la historia, pero deberías habernos creído. De verdad. *Carnage Heart* es, lo admitimos, un juego muy raro, siendo como es una extraña mezcla de intensa planificación cerebral (ya que diseñas los robots que te harán ganar la guerra) y de un voyeurismo algo particular (no te queda más remedio que reclinarte en tu asiento y contemplar cómo los resultados de tus proyectos toman parte en unas batallas sensacionales), pero es también super bueno. Es un juego para PlayStation que da miedo de tan auténtico, muy estimulante y de una tensión malévola.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
PROFUSAS

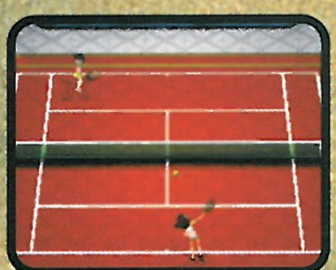
►

12 SMASH COURT TENNIS

EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 3
LO QUE DIJIMOS: 6/10
«Una pinta divertida, aunque su manejo es complicado y demasiado lento para los jugadores de la nueva generación.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Qué tal si decimos que «La imprenta cometió un error y puso del revés el número de la puntuación». ¿No? Vale... «El perro se comió el análisis original y tuvimos que inventarnos uno nuevo». ¿Mejor? Bueno, a ver ésta: «Josef Stalin fue nuestro editor invitado ese día y cambió todas las puntuaciones cuando no estábamos mirando». Vale, vale, nos rendimos. Pasamos de este juego. No tenemos ninguna pega en admitirlo. Todos los responsables han sido atados a un poste y se les ha prendido fuego. Éste es seguramente el mejor juego de tenis del mercado, con una amplísima selección de jugadores muy monos y de pistas para escoger. Es muy, muy divertido y exige, además, una gran habilidad de juego.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: REDUCIDAS

11 RESIDENT EVIL




EDITOR: Virgin
ANALIZADO: Apareció antes que nosotros
LO QUE DIRÍAMOS: 9/10
Este es uno de los pocos juegos que simplemente NO PUEDES permitirte el lujo de pasar por alto.

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Bueno, no es que pasara inadvertido, pero está justificada su inclusión en esta lista (como en el caso de *Tekken*) porque, aunque haya sido reemplazado por una secuela, no deberías dejar de comprártelo si no hace mucho que te has aficionado a PlayStation. Y es que sigue siendo magnífico, aunque puede que te resulte complicado conseguirlo (quizá de segunda mano). *Resident Evil* es uno de los títulos que cambió la manera de ver los juegos. Está lleno de momentos que siguen siendo terroríficos y es de los más convincentes entre los gigantes de los videojuegos. Es más difícil que *Resident Evil 2* y, en opinión de algunos, incluso da más miedo. Quien avisa no es traidor.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: COMPLICADAS

10 TEKKEN




EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 14
LO QUE DIJIMOS: 9/10
«Namco lo hizo bien a la primera. Aunque *Tekken* no es un lujo asiático en 3-D, sigue siendo de los mejores.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
No pasó inadvertido, por supuesto. Pero si eres nuevo en el mundo de PlayStation, puede que se te haya pasado la obligación de hacerte con él. Rectifica de inmediato, sal ahora mismo y píllate el primer fragmento de la historia. Entre otras cosas, porque ya está disponible en la colección Platinum. Cuentas con ocho luchadores, entre los cuales se incluyen tus viejos amigos Nina Williams, Paul Phoenix y King, el de la máscara de leopardo, todos ellos con sus propios atributos y movimientos impecablemente animados. Es una delicia de juego, tanto que lo querrás mostrar a tus nietos (si alguna vez dejas de jugar el tiempo imprescindible como para procrear). *Tekken* sigue siendo sublime, un pedazo del paraíso de los videojuegos del que nunca te cansarás.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: ¡ESTÁ EN PLATINUM!

9 X-COM: TERROR FROM THE DEEP

EDITOR: MicroProse
ANALIZADO EN: *PSMag* 3
LO QUE DIJIMOS: 8/10
«Ofrece una jugabilidad absorbente, adictiva y apasionante (aunque habrá quien lo tenga todo visto).»



POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Seguro que el culpable de que este juego (y, con él, su hermano *UFO: Enemy Unknown*, también muy bueno, *PSMag* 1, 8/10) no llegara nunca a llamarte la atención fue la vieja asunción de «¿Estrategia? Eso es lo que hacen para los PC viejos y aburridos, ¿no?». O quizá haya sido el hecho de que señaláramos en el análisis que se tarda mucho en cargar, tiene unos gráficos terribles según los cánones actuales y es, francamente, un poco lento. Sin embargo, sigue siendo un clásico absoluto, con un pedigrí tan largo como tu brazo (¿te dice algo *Laser Squad*?). En esta segunda parte de la historia *X-Com*, los alienígenas se han establecido en los océanos de la Tierra y pretenden dominar el planeta desde el mar. Tienes que cargártelos antes de que te maten. ¡A por ellos!



POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: VARIABLES

8 BLAST CHAMBER

EDITOR: Proein
ANALIZADO EN: *PSMag* 2
LO QUE DIJIMOS: 7/10
«Duro de roer, te exprimirás los sesos en el modo para un jugador y reventarás los controles en la opción multijugador.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Puede que fuéramos algo duros puntuando este juego, al pensar quizá que su dificultad te desanimaría. O quizá *fue* lo difícil que era lo que te desanimó. Cualquiera que sea el motivo, este juego de puzzles, original y extremadamente bueno, nunca obtuvo el reconocimiento que se merecía. De hecho, fue un desastre (con perdón). Se trata, es verdad, de un juego multijugador frenético en el que tienes que evitar que tus contrincantes se hagan con el cristal antes que tú. Sin embargo, su fluidez, ritmo rápido y sentido de la tensión —el contador de la bomba que llevas encima suena mientras va bajando— lo colocan en la liga de los juegos a tener, aunque sólo sea uno de vosotros el que lo disfrute.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: RAQUÍTICAS





7 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT





EDITOR: Konami
ANALIZADO EN: *PSMag* 13
LO QUE DIJIMOS: 7/10
«Es una buena muestra del género y un buen juego en sí, pero imagínate cómo hubiera podido ser en 3-D.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Castlevania tiene el aspecto de un juego antiguo, como si fuera un juego de 16 bits de la vieja generación. Por lo tanto, no parece que este plataformas en 2-D forme parte del prestigioso mundo en 3-D de *Tomb Raider* y *Wipeout*. Pero rasca bajo la superficie y encontrarás que esta combinación de juego de plataformas y juego de rol proporciona gratificaciones estupendas y un montón de jugabilidad. Te envían al Castillo del conde Drácula, con la misión de destruirlo y librar al mundo del mal (por supuesto). Te enfrentas con demonios, esqueletos, monstruos, ogros, vampiros, fantasmas y necrófagos. Es rollo *Prince of Persia*, sólo que con la ventaja añadida de poder recoger nuevos escudos y armas, aprender hechizos y adoptar la forma de un lobo, murciélago o de niebla. Maravilloso.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: PARVAS

6 SKULL MONKEYS

EDITOR: EA
ANALIZADO EN: *PSMag* 16
LO QUE DIJIMOS: 7/10
«Tras una fachada impresionante se esconde un juego de plataformas en 2-D cuidado y jugable.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Es el típico problema «Ya ves, si no es más que un 2-D» que aqueja a muchas obras maestras de la sección de las gangas. Puede que *Skull Monkeys* sea un 2-D, pero es un refugio de animación súper buena y para nada una equivocación. Como *Castlevania*, *Skull Monkeys* es, en esencia, un plataformas en 2-D, pero mientras que el primero tiene el añadido de elementos de juego de rol, *Skull Monkeys* ofrece unos fenomenales gráficos al estilo de la animación de muñecos de plastilina y un sentido del humor excelente que lo convierten en todo un clásico olvidado. Cada vez que recoges un *power-up* te aparece un doble patatero al que puedes enviar a explorar el terreno o te ves transportado a un mundo en plan *glamour* de los setenta. Con más de 100 etapas, tardarás en acabar el juego.





POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: CATEGÓRICAS

5 STREET FIGHTER ALPHA 2

EDITOR: Virgin
ANALIZADO EN: *PSMag* 2
LO QUE DIJIMOS: 8/10
«Puede que carezca de la dimensión extra de la mayoría de los *beat 'em up*, pero es difícil de superar, sobre todo en modo Vs.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Street Fighter ya cansa, ¿no? Prefieres *Tekken*, nuevos golpes, velocidad y ruidos en todo su esplendor en 3-D, ¿a que sí? Es verdad, sí. Pero tampoco tienes por qué pasar por alto *Street Fighter Alpha 2*, representando como lo hace la culminación de varios años de jugabilidad en una de las franquicias de videojuegos de más éxito que ha habido nunca. Con fondos de escenario nuevos y combos que puedes seleccionar a tu medida, este juego es la pera. Aquí no te puedes valer del rollo «aporreo los botones y ya está». El que gana una partida de *Street Fighter* es siempre el jugador más hábil. Siempre.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO: ¡ESTÁ EN PLATINUM!







1 MALÚ Aprendiz
2 CAMELA Sólo por ti
3 ALL SAINTS All Saints
4 MÓNICA NARANJO Palabra de mujer
5 THALIA Amor a la mexicana
6 SKA-P Eurosis
7 ROXETTE Baladas en español
8 AMISTADES PELIGROSAS Nueva era
9 ANA TORROJA Puntos cardinales
10 AQUA Aquarium
11 BACKSTREET BOYS Backstreet's Back
12 BSO The Full Monty
13 BSO Romeo + Juliet
14 BSO Godzilla
15 CAMELA Camela Dance
16 CELINE DION Falling into you
17 DOVER Devil came to me
18 EL ÚLTIMO DE LA FILA Astronomía razonable
19 ELLA BAILA SOLA Ella baila sola
20 EROS RAMAZZOTTI Eros
21 ETERNAL The best of
22 GALA Come into my life
23 GLORIA ESTEFAN Abriendo puertas
24 GRETA Y LOS GARBO Greta y los Garbo
25 JANET JACKSON The velvet rope
26 JARABE DE PALO La Flaca
27 JENNIFER PAIGE Jennifer Paige
28 JAMIROQUAI Travelling without moving
29 MARIAH CAREY Daydream
30 MECANO Entre el cielo y el suelo
31 MIKEL HERZOG Qué voy a hacer sin ti
32 MOJINOS ESCOZÍOS Demasiao perro pa trabajá-Demasiao carvo pal rocanró
33 NO DOUBT Tragic kingdom
34 OASIS Be here now
35 OBK Singles 91-98
36 RICKY MARTIN A medio vivir
37 ROSANA Lunas rotas
38 BSO Titanic
39 VARIOS Generationext
3 CDs por sólo 975 PTAS cada uno AL HACERTE SOCIO
Y estos auriculares... ¡de regalo!
Universo musical
APARTADO 263 - 08080 BARCELONA
APROVECHA ESTA OFERTA DE BIENVENIDA Y HAZTE SOCIO DE UNIVERSO MUSICAL
SÍ, DESEO SER SOCIO DE UNIVERSO MUSICAL
Envíenme los 3 CDs que he elegido por 975 pesetas cada uno y los auriculares de regalo. Pagaré el importe de los CDs más 500 pesetas de derechos de inscripción y gastos de envío en mi oficina de Correos, al recibirlos.
Como socio recibiré gratis cada dos meses la revista del club y mi único compromiso consistirá en realizar una compra como mínimo de un artículo de cada una durante un período inicial de dos años. Si no pudiera enviarles mi pedido, recibiré el CD Recomendado por los expertos del club del género musical que indico en este cupón. Una vez transcurridos los dos años, mi inscripción se renovará salvo que yo indique lo contrario.
LOS CDs QUE ELIJO SON:
Nº Nº Nº +
ÉSTE ES MI GÉNERO MUSICAL PREFERIDO
POP-ROCK (Alejandro Sanz, Mecano, The Corrs...)
MÚSICA LATINA (Luis Miguel, Ricky Martin, Gloria Estefan...)
SIEMPRE ÉXITOS (Eternal, OBK, Música afrodisiaca...)
MÚSICA CLÁSICA (Andrea Bocelli, Karajan, Chopin...)
¡ATENCIÓN!
Oferta válida hasta 30/6/99
Sólo una inscripción por domicilio.
41709 C
DATOS PERSONALES (COMPLETA TUS DATOS EN LETRA MAYÚSCULA)
NOMBRE Y APELLIDOS
DOMICILIO
NUM. PISO PUERTA C.P.
POBLACIÓN
PROVINCIA
TELF.
FECHA NAC.
FIRMA INDISPENSABLE
(Menores de 18 años, firma paterna)
Oferta especial de bienvenida para los nuevos socios del club Universo musical. El precio de esta oferta no se puede comparar con los precios de mercado.
RELLENA Y ENVÍA ESTE CUPÓN EN UN SOBRE A: UNIVERSO MUSICAL - APARTADO 263 - 08080 BARCELONA
La información que nos facilites quedará recogida en nuestros ficheros automatizados. Tienes derecho a acceder a la información que te concierne así como a cancelarla o rectificarla en el caso

4 RAPID RELOAD

EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
LO QUE DIJIMOS: 5/10
«Mata-mata sencillo y divertido. Con un corto período de vida.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Oh, bueno, es uno de esos antiguos *shoot 'em up* tan aburridos, ¿no? Exactamente la clase de juego que has visto muchísimas veces antes en las consolas más antiguas. No es de extrañar que fuéramos un poco arrogantes con la puntuación, sobre todo en *PSMag*, cuando se esperaba tanto de PlayStation. Y, con todo, uno de los comentarios más escuchados en redacción es el de que no hay en el entorno PlayStation suficientes *shoot 'em up* decentes y con los que tengas que utilizar el coco. Bueno, pues éste es uno de los buenos, lleno de colorido salvaje, una animación genial, un surtido enorme de armas y de grandes explosiones. Puede que te parezca un juego que merece la pena estar presente en tu colección.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
ENCLENQUES





3 OLYMPIC SOCCER

EDITOR: Proein
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
LO QUE DIJIMOS: 7/10
«Va a más. Realista y de controles asequibles.»

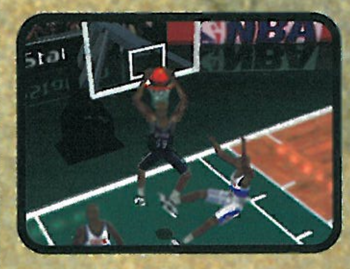
POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
¿Fútbol olímpico? No es precisamente la Copa del Mundo, ¿no? Así que el grado de expectación no era muy alto. Si a esto le sumamos el hecho de que el aspecto del juego no era del todo bueno, no es de extrañar que este simulador de fútbol, pese a venderse bien en un principio, apenas se haya mantenido como un favorito duradero. Lo que es una lástima, porque las apariencias engañan y *Olympic Soccer* tiene mucho que ofrecer bajo esa carátula hortera de los setenta, rollo *Aplauso*. Más que preocuparse en realizar unos gráficos deslumbrantes, el fabricante se ha concentrado en los controles. Hay montones de momentos de jugabilidad exquisitos, con un juego de pase rápido recompensado con una cantidad razonable de goles y acción. Es, pues, un juego que falla en la parte de simulación de fútbol pero con el suficiente aire a arcade como para garantizar la emoción. Difícil de encontrar.





POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
MINÚSCULAS

2 NBA JAM TOURNAMENT EDITION





EDITOR: Arcadia
ANALIZADO: No
LO QUE DIRÍAMOS: 8/10
Un juego de baloncesto lleno de sacudidas del aro y de luchas cerradas por el balón.

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
El baloncesto es un deporte popular hoy en día, pero no cuenta todavía con el seguimiento masivo del que disfruta el fútbol en este país. Quizá no sea tan sorprendente que este excelente simulador de deportes no consiguiera llamar tu atención como pensamos debiera haberlo hecho. También es posible que los gráficos le hubieran fallado un poco, ya que las 3-D lo son todo y este juego es como muy plano. De todas formas, no hay que confundirse, se trata de una pieza de software con mucha clase, sobre todo cuando enchufas un MultiTap y te pones a jugar con tres colegas. Es una buena señal que puedas pillarle el tranquillo en cuestión de minutos y que cuanto más juegues mejor se ponga la cosa, una vez llegas a dominar los movimientos de pase y encestas.

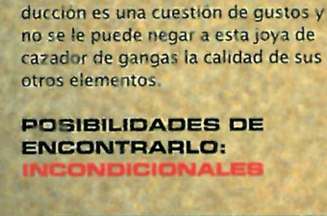
POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
REDUCIDAS

1 TEST DRIVE 4

EDITOR: EA
ANALIZADO EN: *PSMag* 14
LO QUE DIJIMOS: 7/10
«Gráficos de fábula, velocidad respetable y cantidad de circuitos, aunque con una acción simplista.»

POR QUÉ PASÓ INADVERTIDO:
Es muy duro ser un juego de carreras para PlayStation. Tienes que ser un contendiente realmente bueno para abrirte paso y dejar atrás a los demás, sobre todo cuando los demás son *F1*, *Gran Turismo*, *Destruction Derby 2*, *Wipeout 2097*, *Colin McRae* y todos los demás. Y es ésta la razón por la que seguramente el pobrecito de *Test Drive 4* desapareció sin dejar huella. El juego no nos convencía al 100% a causa de las características, no muy fiables, de la conducción. Pero, como bien saben los conductores de los coches americanos clásicos, la conducción es una cuestión de gustos y no se le puede negar a esta joya de cazador de gangas la calidad de sus otros elementos.

POSIBILIDADES DE ENCONTRARLO:
INCONDICIONALES







JUSTO POR DEBAJO

HAY MONTONES DE BUENOS JUEGOS DISPONIBLES PARA PLAYSTATION. AQUÍ TIENES ALGUNOS QUE SE QUEDARON A UN PASO DE ESTAR ENTRE LOS 20 MEJORES.

WARHAWK
EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
PUNTUACIÓN: 8/10
Un simulador de vuelo alucinante que ofrece una amplia y variada selección de carnicerías totalmente adictivas.






TOTAL DRIVIN'
EDITOR: Infogrames
ANALIZADO EN: *PSMag* 12
PUNTUACIÓN: 8/10
El juego de carreras más extenso del mercado, con montones de vehículos y de pistas que probar.

DESCENT
EDITOR: Virgin
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
PUNTUACIÓN: 8/10
Un éxito de juego para PC que llegó a PlayStation. Recorre a toda pastilla, en plan *Viaje Fantástico*, los niveles en 3-D.




DISRUPTOR
EDITOR: Virgin
ANALIZADO EN: *PSMag* 2
PUNTUACIÓN: 8/10
¿Otra copia de *Doom*? Pues sí, pero una que ofrece un decorado sensacional y un diseño de niveles genial.

OVERBOARD!
EDITOR: Psygnosis
ANALIZADO EN: *PSMag* 13
PUNTUACIÓN: 8/10
Un *shoot 'em up* de puzzles espléndido, pieza ejemplar del subgénero de las payasadas en un barco.




JUMPING FLASH
EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
PUNTUACIÓN: 8/10
Sus gráficos se han quedado un poco desfasados, pero es un excelente juego de plataformas en 3-D. En él eres Rabbit, un robot en forma de conejo que ha de frustrar los planes del malvado barón Aloha, un promotor inmobiliario intergaláctico.

JONAH LOMU RUGBY
EDITOR: Codemasters (importación)
ANALIZADO: No
PUNTUACIÓN: 7/10
Es, de lejos, el mejor simulador de rugby hasta la fecha. Un buen ejemplo de simulador de deportes.

TOTAL NBA '96
EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
PUNTUACIÓN: 9/10
Ha sido reemplazado por las versiones '97 y '98, pero sigue siendo un juego excelente en su género.




EPIDEMIC
EDITOR: Sony
ANALIZADO EN: *PSMag* 7
PUNTUACIÓN: 8/10
Una copia muy buena de *Doom*, pero en la que dispone de mecanismos todavía más sofisticados.

GUNSHIP 2000
EDITOR: Microprose
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
PUNTUACIÓN: 8/10
Otro juego para PC, sólo que éste es uno de los simuladores de helicóptero más sofisticados que jamás se hayan creado.




JUEGOS SOBREVALORADOS

ÉSTOS SON TÍTULOS QUE NO INCLUIRÍAMOS ENTRE LOS 20 MEJORES NI CON UNA PARABELLUM APUNTÁNDONOS A LA SIEN.

ACTUA GOLF 2
ANALIZADO: No
Aburrido y predecible, este juego tiene un aspecto fenomenal pero adolece de fallos en su jugabilidad.

CROC
ANALIZADO EN: *PSMag* 12
PUNTUACIÓN: 7/10
Como «competidor de *Mario*» con estilo propio, como se lo definió, lo lleva fatal. Sus niveles más los más cortos de la historia.

DARK FORCES
ANALIZADO EN: *PSMag* 5
PUNTUACIÓN: 5/10
Puede que diga *Star Wars* en la carátula, pero esta tediosa copia de *Doom* hace un flaco favor a la saga entera.

TOCA 2
ANALIZADO EN: *PSMag* 25
PUNTUACIÓN: 8/10
Le faltan jugabilidad, originalidad, realismo y (¡oh, pecaminoso descuido!) freno de mano.

HEXEN
ANALIZADO EN: *PSMag* 6
PUNTUACIÓN: 6/10
Pueden enchufárselo a los usuarios de PC que no conozcan nada mejor, pero esta copia fantasía de *Doom* no hay por donde pillarla.

NEED FOR SPEED 2
ANALIZADO EN: *PSMag* 6
PUNTUACIÓN: 7/10
¿Need for Speed? Sí. *¿Need for Speed 3?* Quizá. *¿Need for Speed 2?* No está a la altura.

F1 '98
ANALIZADO EN: *PSMag* 23
PUNTUACIÓN: 9/10
No hace falta decir más, después de los litros de tinta invertidos en él. ¿O sí?

ROAD RASH
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
PUNTUACIÓN: 6/10
Y pensar que utilizaron «esto» para demostrar las capacidades de PlayStation en sus comienzos...

WING COMMANDER III
ANALIZADO EN: *PSMag* 1
PUNTUACIÓN: 6/10
No confundir con *WC IV*. Se olvidaron de meter el juego en esta espantosa película interactiva.



(También es un videojuego.)

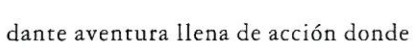




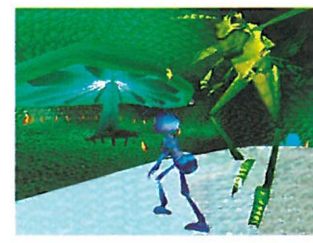
Lo último en películas de bichos es ahora también lo último en videojuegos.



Bichos es una trepidante aventura llena de acción donde saltarás, volarás y te deslizarás en un mundo visto a través de los ojos de la hormiga Flick, que necesita tu ayuda para luchar contra un ejército de detestables bichos a través de 15 alucinantes ambientes 3D. *Bichos*, una epopeya de proporciones diminutas.











Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

PUNTUACIÓN

10 Reservado para los juegos perfectos.

9 Espléndido y totalmente recomendable.

8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.

7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.

6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.

5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.

4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.

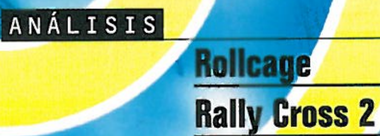
3 Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.

2 Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.

1 Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

0 Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest



ANÁLISIS

Rollcage	60
Rally Cross 2	67
Akuji The Heartless	68
Viva Football	70
Dodgem Arena	72
Shangai True Valor	73
Poy Poy 2	74
Monaco Grand Prix	76
Bichos	78



78









[1] Vaya, ese cartel nos recuerda una canción de John Lennon... [2] De acuerdo, los cielos son muy bonitos, pero no hacía falta que te acercaras tanto para verlos. [3] Preparados... Listos... ¡Jarl! [4] Todos los circuitos esconden al menos un atajo. En el primero puedes salirte de la pista y avanzar por la playa.

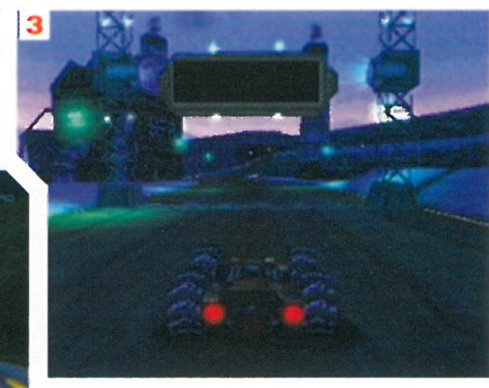


Rollcage

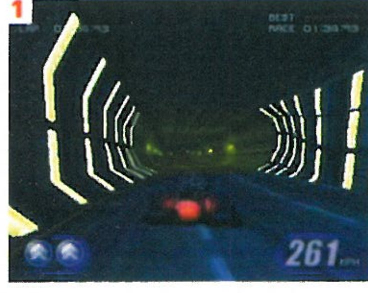
Psygnosis vuelve a la carga: velocidad, misiles, turbos, escudos, futurismo... ¿*Wipeout 3*? No, pero casi.

La nueva bomba de Psygnosis ya está aquí: un juego de carreras futuristas estilo *Wipeout* basado más en la supervivencia que en la habilidad al volante. ¿La fórmula del éxito? Bueno, puede. Y puede que no.

En *Rollcage* conduces coches futuristas armados hasta los dientes —o los tacos, mejor dicho— cuyas ruedas son más altas que el chasis. De esta forma, puedes conducir tanto si tu coche está boca arriba como si está boca abajo. Si vuelcas, la cámara rota de inmediato 180º y todo vuelve a la normalidad. Es imposible quedarse parado a causa de un accidente. El sistema de armas y turbos es casi idéntico al de *Wipeout*: tienes que recoger iconos a lo largo del circuito para poder disparar las variopintas herramientas de destrucción que equipan tu máquina y, al mismo tiempo, intentar pasar por todas las flechas azules que veas en el suelo para ganar velocidad. Las armas e ítems que recoges van a parar a tus dos «cargadores». Uno se dispara con L1 y el otro con R1. Así, si tienes un escudo en un cargador y un misil en el otro, puedes reservar el primero para cuando las cosas se pongan feas y disparar el segundo al próximo malo que aparezca. Las posibilidades y estrategias son muchas más de las que cabría imaginar en un principio. Hay varias armas que tienen más de una utilidad, como los misiles convencionales: cuando tienes







[1] Un túnel enorme y recto, tienes dos turbos..., ¿más pistas? [2] ¡Derecha, derecha, derecha...! [3] ¡Oh, qué bonito es todo! Vuélalo.







■ EDITOR	Psygnosis	■ FABRICANTE	Attention To Detail
■ DISPONIBLE	12 de marzo	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras futuristas

POR ARMAS, QUE NO QUEDE

TURBO

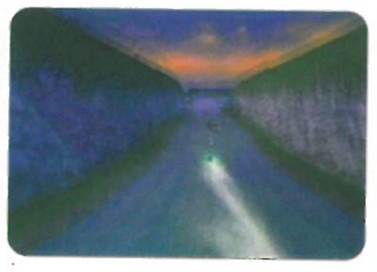
Además de las flechas azules en el suelo, hay unos turbos que funcionan como las armas (van a parar a tus cargadores y los utilizas cuando quieres). Si consigues dos turbos, uno en cada cargador, dispáralos a la vez y alcanzarás una velocidad monstruosa.





MISILES 1

Estas maravillas son más o menos como los misiles rastreadores, pero en lugar de señalar los posibles objetivos en el escenario, van dirigidos automáticamente al coche que vaya en primera posición. Ni se te ocurra lanzarlo cuando vayas ganando, porque dará media vuelta delante de tus narices y... ¡BOOM!

AGUJERO TEMPORAL

Precioso, pero tan enorme que al lanzarlo no ves nada y, en lugar de adelantar al enemigo alcanzado, te la pegas con él. Dispáralos sólo en las rectas.




MISIL TRIPLE

También como los de *Wipeout 2097*, pero éstos avanzan en espiral. Úsalos cuando haya muchos malos en pantalla.




MISILES RASTREADORES

Maravillosos. Detectan y siguen los objetivos de manera automática. Son el mejor arma del juego, y nuestro consejo es que los reserves para demoler grandes edificios. Las estelas de humo que dejan en el aire te dejarán boquiabierto.





RAYOS DE HIELO

Muy espectaculares, aunque dificultan seriamente tu campo de visión. Sirven para restar velocidad al enemigo que tengas delante y para... ¿dejarte ciego?





ESCUDO

Similar al de *Wipeout*, si bien aquí los coches no sufren daños. Sirven para absorber los impactos de ataques enemigos sin perder el control del vehículo. Reserva uno para el final de la última vuelta.





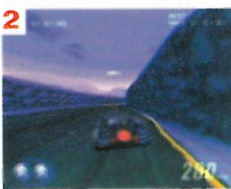
RELOJ

Dispáralos y verás que anochece y amanece varias veces en pocos segundos. A ti no te pasará nada, pero tus enemigos perderán velocidad y se la pegarán con todo. Cuando un malo dispare un reloj, verás por qué.









[1] Algunos escenarios son realmente preciosos. [2] Disfruta del amanecer a 300 por hora. [3] ¡Madre, qué lío! Tú, por si acaso, acelera. [4] Ve por el techo para recoger todos esos turbos. [5] En *Rollcage* es difícil llevar todas las ruedas pegadas al suelo.

uno, aparece un HUD —una especie de punto de mira— sobre cada malo o edificio. Si decides disparar a uno de los adversarios que van delante de ti, éste perderá el control durante unos segundos y podrás adelantarle; pero si, en cambio, decides disparar a un edificio, el bloque entero se desmoronará sobre la pista y se convertirá en cascotes enormes, en obstáculos para todos los coches que te siguen. Puedes reservar estos misiles para demoler construcciones y utilizar el resto de las armas para los ataques directos. En ese caso, recuerda dónde has derruido un edificio y prepárate para esquivar los escombros que tú mismo has causado cuando pases por allí en la siguiente vuelta...

Está claro que las armas son el principal atractivo de *Rollcage*. Psygnosis las ha utilizado para desplegar un sinfín de efectos gráficos increíbles: *morphings* y efectos ópticos que parecían imposibles en una consola de 32 bits, efectos de luz devastadores, estelas de humo, explosiones kilométricas, una velocidad alucinante... Cada arma da lugar a un nuevo despliegue visual de luz y color. Los misiles triples trazan una espiral delante de ti, dejando tres estelas de humo azulado en el aire; el agujero temporal es parecido, pero su estela deforma los gráficos laterales y la explosión que causa al alcanzar al enemigo te deja ciego durante un par de segundos; el reloj distorsiona el tiempo y el espacio, haciendo que amanezca y anochezca varias veces en pocos segundos, estirando y contrayendo el campo de visión de tus enemigos; al accionar un turbo, el efecto de ojo de pez aumenta de repente y se contrae, catapultándote hacia el final del tramo que tienes delante a una velocidad que no puede ser buena para la salud... El escudo protector sí es igual al de *Wipeout*: una esfera traslúcida de color azul que se tiñe de rojo cada vez que chocas con algo o recibes un impacto.

El sistema de control es simple pero eficaz: acelerador, freno y los dos disparos. Nada de frenos laterales, ni de freno de mano, ni de inclinación del morro... El resultado es un juego de carreras fácil de manejar, con mucha acción, en el que tienes que prestar más atención a lo que ves que al mando. En ese sentido recuerda mucho a *Destruction Derby 2*. Sólo tienes que mantener pulsado el acelerador, frenar un poco en las curvas en horquilla y, en los saltos, soltar el acelerador hasta estar de nuevo en el suelo para no perder el control. Y ya está, ahí se acaba toda la importancia de la conducción. Todo lo demás son las armas, tu habilidad para usarlas, la utilización de cada ítem según el caso, los atajos, los ataques enemigos... La acción es tan trepidante que, si encima la conducción resultase complicada, no te enterarías de nada.

¿Eso es bueno? Vaya, es divertido. Lo que pasa es que, a la larga, *Rollcage* parece más un juego de tiros que de carreras. Imagina un *DD2* sin desperfectos en tiempo real pero con armas de *Wipeout*. Si eres capaz de mezclar eso mentalmente, te harás una idea de cómo es, más o menos, *Rollcage*.

Una de las mejores cosas de este título son los túneles. Puedes subir por paredes y techos sin temer a los efectos de la gravedad. Y es que yendo por el techo, además de resultar mucho más fácil adelantar a los malos, encontrarás ítems más valiosos y muchos más turbos. Claro que, si no regresas al suelo antes de llegar al final del túnel, saldrás volando por los aires y perderás el control sin remedio.

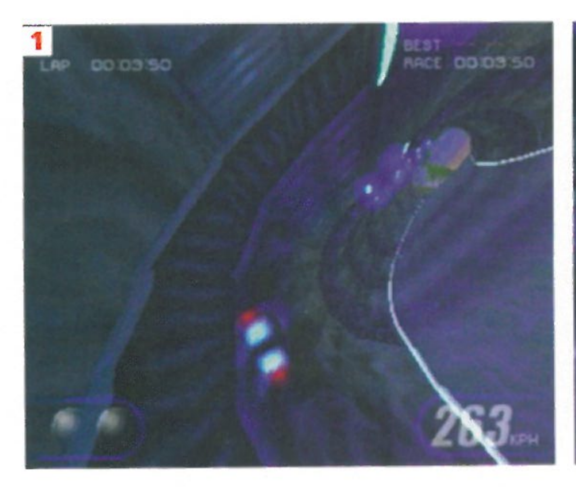
Lo mismo pasa con las múltiples rampas que componen los circuitos de *Rollcage*: sales volando, como a cámara lenta (lo mismo que sucedía en *DD2*) y caes de

LAS ARMAS SON EL ATRACTIVO DE *ROLLCAGE*. PSYGNOSIS LAS HA UTILIZADO PARA DESPLEGAR UN SINFÍN DE EFECTOS GRÁFICOS

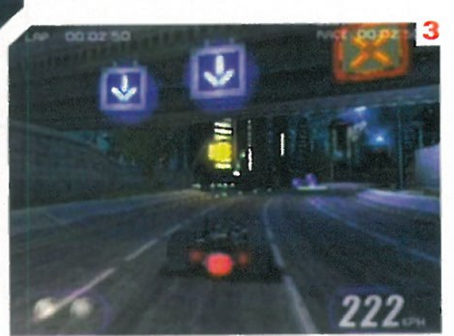




[1] Deja de jugar, anda. Tienes edificios que destruir. [2] Las texturas de las rocas son fantásticas. [3] A esa velocidad es poco saludable subir por las paredes...







[1] Cuando Coco explicaba la diferencia entre «arriba» y «abajo» todo parecía más fácil. [2] Las carreras nocturnas son alucinantes, pero muy difíciles. [3] Así serán las señales de tráfico en el futuro.

cualquier manera. Si tomas la rampa en línea recta y sueltas el acelerador antes de caer, a lo mejor tienes suerte y no te la pegas; pero lo normal es que, antes de llegar al suelo, el circuito gire a un lado y tú, volando, te estampes contra una pared. Ya te acostumbrarás. Cuando conozcas mejor los circuitos, sabrás en qué rampas es mejor frenar y en cuáles no es necesario.

Las tres cámaras disponibles funcionan muy bien. Hay dos exteriores y una interior. Con las exteriores tienes la ventaja de que, vuelques o no, siempre ves la acción desde detrás del coche, al margen de lo que le suceda a tu vehículo; mientras que con la interior, si vuelcas, tu campo de visión girará de pronto 180° y acabarás con un mareo terrible. No obstante, si eres prudente con el acelerador, observarás que la vista en primera persona ofrece una mayor sensación de velocidad, y permite disfrutar mejor de los efectos gráficos de todas las armas.

Los menús nos encantan. Cuando pasas de uno a otro, el primero desaparece y el siguiente se fija a la pantalla con un fuerte golpe, haciendo saltar chispas con un sonido de lo más estridente. Muy original. Y en lo que a opciones se refiere, hay una que merece especial atención: la «estela de los movimientos». Actívala y verás cómo se suavizan los gráficos del juego, se vuelven «pastosos», como si fueran los de un título de Nintendo 64. Esta opción hace que los *frames* se superpongan, emborronando un poco la imagen y dándole un aspecto muy particular (similar a las escenas en cámara lenta de *Metal Gear Solid*). Durante el juego es difícil apreciar el efecto de esta opción, dada la velocidad, pero si te detienes o si estudias la repetición de la carrera, verás que ni un solo polígono se pixela. Genial.

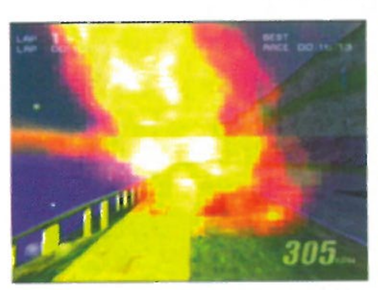
EL PUNTO FUERTE DE *ROLLCAGE* NO ES LA CONDUCCIÓN, QUE INTENTA SER LO MÁS SIMPLE POSIBLE.

El mes que viene veremos que también *Ridge Racer Type 4* ofrece una opción parecida, aunque sólo para las repeticiones.

La cantidad de circuitos no está nada mal. Hay 15 en total, esparcidos en cuatro planetas distintos. En cada planeta encontrarás un paisaje totalmente distinto: una determinada iluminación, un determinado tipo de suelo, más o menos atajos... Por desgracia, la gama de coches no es tan diversa. Sí, hay varios, pero todos tienen el mismo aspecto y se parecen demasiado en cuanto a conducción. Como decíamos, el punto fuerte de *Rollcage* no es la conducción, que intenta ser lo más simple posible.

Rollcage es un juego muy, muy divertido. El modo para dos jugadores mediante pantalla partida funciona bastante bien, y los modos para un jugador son trepidantes, magníficos. Con este juego es imposible aburrirse. Lo que sucede es que se echan en falta los principales elementos de *Wipeout* (o de cualquier simulador de coches, si prefieres): un control más suave y completo, mayor realismo, más solidez, saltos menos exagerados... *Rollcage* es justo lo que parece: divertido, rapidísimo y variado. Ya está. Carece de profundidad, de realismo. Apenas puedes depurar tus técnicas de conducción porque, sencillamente, no hay más técnicas que la de acelerar y girar. No te apetece mejorar tus tiempos porque en realidad es un juego de matar, de hacer que todo explote, de gritar como un poseso cuando tienes un misil pegado al trasero y no consigues quitártelo de encima.

Si lo que te gustan son los títulos de carreras puros, en los que el más mínimo derrape puede cambiar tu vida, olvídate de *Rollcage* para siempre. En cambio, si buscas un juego divertido con el que pasar muy buenos ratos, o un título capaz de sorprenderte con efectos gráficos que nunca antes habías visto salir de tu PlayStation, no cabe duda de que *Rollcage* es lo que necesitas. *Wipeout 2097* continúa siendo el rey de las carreras futuristas —por no decir «de las carreras en general»—, pero eso no quiere decir que te olvides de *Rollcage* para siempre. Pruébalo. Es muy posible que te enamores de él nada más verlo.





Es fácil verse perjudicado por algo que has causado tú mismo. ¿Ves algo?

Alternativas...

Wipeout 2097	8/10	PSMag1
Eliminator		

VEREDICTO



GRÁFICOS	**Fantásticos, aunque algo se pixela**	**9**
ACCIÓN	**La adrenalina te espumajeará por las orejas**	**10**
ADICTIVIDAD	**Si lo que buscas es sólo acción, mucha**	**8**

No es un *Wipeout*, pero tiene cosas estupendas. Si estás harto de realismo y simulación, *Rollcage* es la dosis de fantasía que te hace falta.

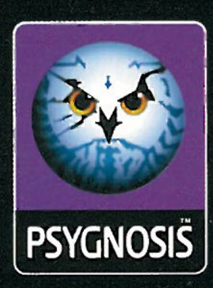


9 SOBRE 10

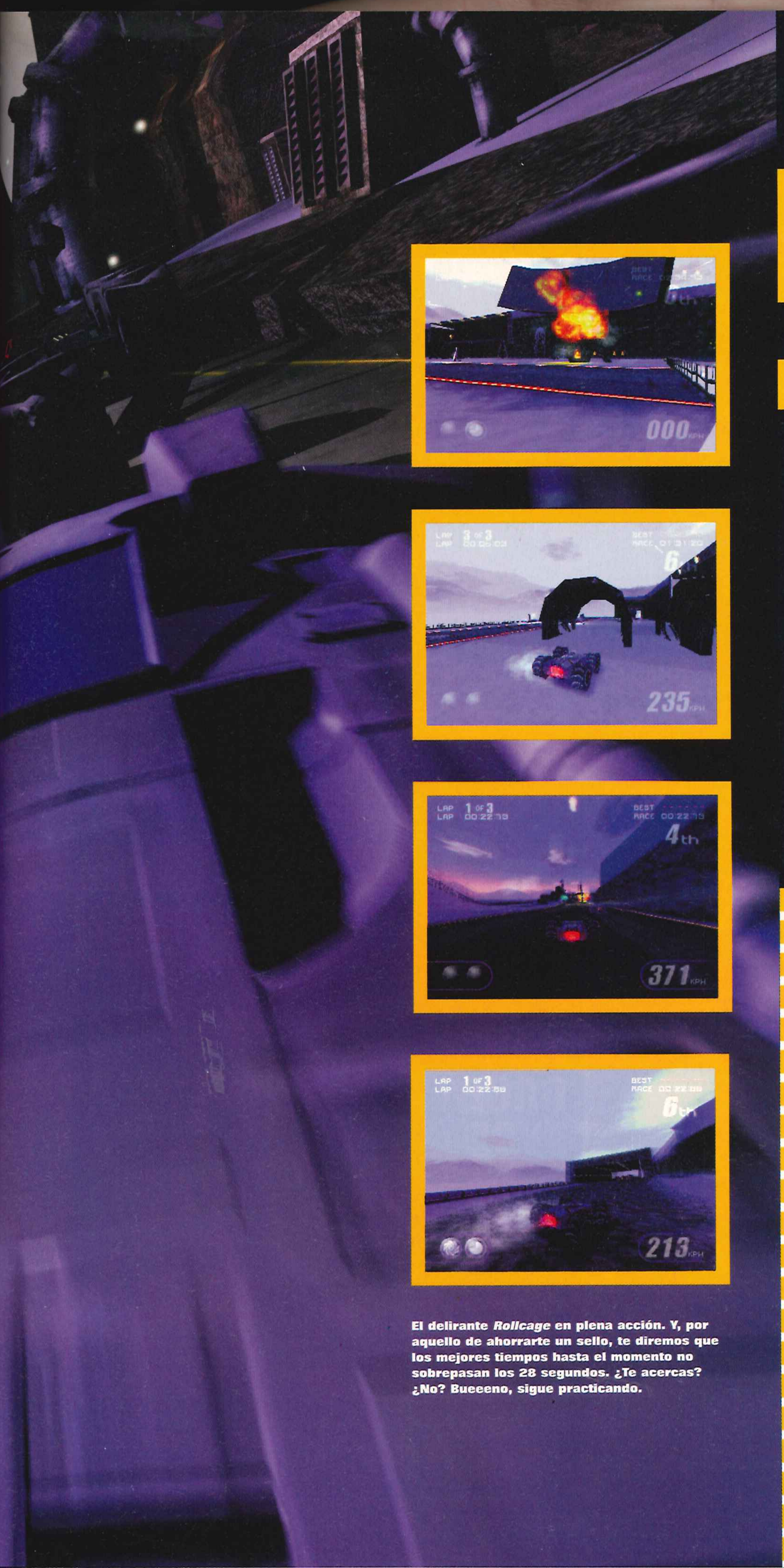

PlayStation
PAL
rollcage
PSYGNOSIS
PlayStation®


145
145


ALFA ROMEO


PSYGNOSIS™


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT ™



El delirante *Rollcage* en plena acción. Y, por aquello de ahorrarte un sello, te diremos que los mejores tiempos hasta el momento no sobrepasan los 28 segundos. ¿Te acercas? ¿No? Bueeeno, sigue practicando.

GANA
UN ALFA 145
CON *ROLLCAGE*

No es habitual que una revista te brinde un coche de semejante calibre. Así que ¡te damos DOS oportunidades para participar! Puedes ganar un flamante Alfa 145 si logras dominar la demo jugable de *Rollcage*, el último título de carreras de Psygnosis.

El mes pasado incluimos la demo especial de competición de *Rollcage* en nuestro disco. Al final de la demo (una vuelta contrarreloj para un jugador) aparece un tiempo y un código de verificación (para que nadie pueda hacer trampas...). Consigue tu mejor tiempo, anótalo junto con el código mencionado en el cupón a pie de página y envíalo a la dirección que en él se indica. Los 5 tiempos más breves de cuantos se reciban asegurarán a sus artífices un lugar en la Gran Final *Rollcage* (el emplazamiento y la fecha de la celebración se anunciarán más adelante), en donde lucharán pad en mano por las llaves del **Alfa 145 1.6 ***, con 120 caballos de potencia. Ofrece de serie ABS, cierre centralizado, airbag conductor, climatizador automático, faros antiniebla, preinstalación de radio con seis altavoces...Una maravilla a tu alcance. Y también tendremos la tira de fantásticos premios para los cuatro finalistas.

¿No tienes el CD del mes pasado? Puedes pedir uno a través de nuestra página de números anteriores o esperar hasta el mes que viene, en que volveremos a ofrecer la demo de *Rollcage* para que suban al tren los últimos en llegar. ¿Entendido? Pues a trabajar.

COMPETICIÓN ROLLCAGE

■ NOMBRE ______________________

■ DIRECCIÓN ______________________

____

____

■ TELÉFONO ______________________

■ TIEMPO ______________________

■ CÓDIGO ______________________

Una vez cumplimentado, envía este cupón a la siguiente dirección:

Competición *Rollcage* **PlayStation Magazine**
Paseo San Gervasio, 16-20 **08022 Barcelona**

LAS BASES

La competición está abierta a todas las edades, pero, en caso de que el ganador del primer premio sea menor de edad, el vehículo se adjudicará a quien indiquen sus representantes legales. El código de verificación que indiques en este cupón servirá para comprobar tu tiempo. Los cupones con un código inválido se descalificarán. *PSMag* y Psygnosis no se responsabilizan de los cupones que puedan perderse antes de llegar a las oficinas de MC Ediciones. Los 5 tiempos más rápidos garantizarán a sus artífices un lugar en la Gran Final *Rollcage*, que se celebrará a principios de junio (se anunciará fecha exacta próximamente). Si no puedes asistir, tu lugar lo ocupará el siguiente concursante más rápido. Debes enviar este cupón obligatoriamente, no se admiten fotocopias. La fecha final de admisión de cupones es el 30 de abril, aunque *PSMag* se reserva el derecho a posponer esta fecha si lo considera necesario. Nos pondremos en contacto con los 5 participantes de la Gran Final tras el cierre del plazo de admisión. No nos llames: nosotros te llamaremos. Suerte y que gane el mejor.

*** Excepto el coste de matriculación y seguro.**

¡NÚMERO 22 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

Más de 200 juegos analizados cada mes



¡LA GUÍA COMPLETA DE TOMB RAIDER 1, 2 Y 3!

ANÁLISIS

AKUJI THE HEARTLESS • MONKEY HERO • POOL HUSTLER KENSEI • DODGEM ARENA • POY POY 2 • BIG RACE USA BLOODLINES • GLOBAL DOMINATION • THE GRANSTREAM SAGA • RUNNING WILD • GRAND THEFT AUTO (PLATINUM) CROC (PLATINUM) • HERCULES (PLATINUM)

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Motores que rugen, ruedas que chirrían, luces que se encienden, coches que desafían las leyes de la velocidad... Hablamos de **Ridge Racer Type 4**



DOS CONCURSOS FANTÁSTICOS:
15 juegos + 15 camisetas
FORMULA 1 '98
10 juegos + 10 camisetas
MUSIC

¡CD DE REGALO! 6 DEMOS JUGABLES:
B-Movie • Duke Nukem • Abe's Oddysee • Deadball Zone • Abe's Exoddus • Duke Nukem Time To Kill

■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Idol Minds/989 Studios
■ DISPONIBLE	Marzo	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Arcade de rallies

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE

Rally Cross 2

¿Harto de tanto realismo? ¿No quieres estar pendiente de si los neumáticos son de lluvia o de asfalto? Pues estás de suerte... más o menos.

1


2


3


4


5


[1] Y ahora dirás que no habías visto el camión porque no llevaba un trapito rojo, ¿no? [2] Otra vez en el suelo. Y volverás pronto. [3] ¿Hace un chapuzón en un lago de píxeles azuloides? [4] Los coches se manchan de barro cuadriculado al pasar por los charcos. [5] He aquí todo lo bueno del juego: el editor de circuitos.

Cuando el *Rally Cross* original vio la luz, el género de las carreras de coches en PlayStation estaba todavía un tanto desnutrido: *V-Rally, Porsche Challenge, NFS 2, Rage Racer... Rally Cross*, en cierto modo, resultaba una alternativa «simpática» al título de Infogrames. Tu coche, una especie de ranchera cuyos neumáticos parecían inflados con helio, daba tumbos durante toda la carrera hasta que, por casualidad, llegaba a la meta. Ahora, al mirar atrás, recordamos la puntuación que le concedimos en aquella época y se nos ponen los pelos de punta. ¡Un 7/10! Pero, claro: ¿quién iba a decir que la gris llegaría a contar con títulos como *GT, Colin McRae, C3 Racing* o *Type 4*?

RC2 presenta algunas novedades respecto a su antecesor, y también ha solventado algunos de sus defectos. Por ejemplo, ha desaparecido el modo para cuatro jugadores vía MultiTap, que sólo servía para reducir la cantidad de *frames* a... ¿uno por segundo? ¿Uno y medio? En *RC2* sólo podrás jugar con un amiguete mediante la pantalla partida horizontalmente. Y entre las novedades, la más interesante es el editor de circuitos, sencillo, con una interfaz rápida y eficiente. Hay un montón de accesorios que puedes añadir a tus creaciones: túneles, saltos grandes, pequeños, barrizales, ríos, tres tipos de terreno... Por desgracia, los gráficos no varían mucho de los del primer *RC*: unos cuantos montones de píxeles multicolores y desordenados forman los coches, y otros montones de píxeles, con menos colores, componen el escenario. Tu coche parece deshacerse en mil cuadraditos con cada salto, que vuelven a reordenarse al aterrizar, y siempre tienes la sensación de que el vehículo que conduces está clavado con chinchetas a la pantalla y que lo que se mueve en realidad es el escenario.

Por supuesto, volvemos a encontrar saltos, vuelcos, choques frontales, laterales y traseros, obstáculos, barro y agua a base de píxeles enormes... Los modos de juego son más o menos los mismos que los de la primera parte, si bien aquí están disponibles desde el principio algunos de los que eran secretos en el original. Aparte de los de siempre (Time Trial, Campeonato y Prácticas) están las carreras simples. Y dentro de las simples, hay dos modalidades de lo más «simpáticas»: Headon y Suicide. Ambas opciones consisten en correr al revés, contra coches que circulan «al derecho». En Headon sólo tienes un adversario circulando en el sentido contrario al tuyo; y en Suicide te enfrentas a... ¡cuatro variopintos montones de píxeles furiosos!

Hay tres coches disponibles desde el principio: una ranchera (el más manejable, horripilante), un turismo de competición (incontrolable en casi todas las circunstancias) y un 4x4 monovolumen (una tartana incapaz de girar, ideal para ir de safari). A medida que vayas superando pruebas en el modo Campeonato, accederás a los otros siete vehículo secretos. Hay una opción de configuración que te permite modificar dirección, suspensión, tracción... No sirve para mucho, pero puedes hacerlo.

RC2 no ofrece nada nuevo, a excepción del editor de circuitos. La idea de los «rallies arcade» era interesante, pero no ha cuajado. Como su predecesor, se ha quedado a medio camino.



1


2


[1] Todos los vehículos son tan potentes como incontrolables. [2] Después de un salto, las posibilidades de caer al suelo por la parte de las ruedas son casi nulas.

Alternativas...

Colin McRae	10/10	PSMag20
V-Rally	9/10	PSMag8
Rally Cross	7/10	PSMag8
Tommi Makinen Rally	6/10	PSMag21

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Intolerables a estas alturas 3
■ ACCIÓN	Frustrante, mareante, horrible 4
■ ADICTIVIDAD	La del editor 7

Un humilde lavado de cara del original. En los tiempos que corren, lanzar un juego así es insuficiente. El editor, al menos, es brillante.

5 SOBRE 10









[1] Estos «muerdetobillos» son un verdadero problema, sobre todo cuando reciben la ayuda de un tipo armado con un bastón. [2] *Akuji* tiene sangre en abundancia, pero también es bastante ingenioso, las redes de cadenas como ésta impiden una caída desde las plataformas superiores, que resultaría letal. [3] Los demonios que lanzan bolas de fuego se eliminan mejor con un hechizo. [4] Las partes con plataformas nunca son demasiado frustrantes. [5] Gráficos crueles. No, en serio, malvados.

Akuji The Heartless

«¿Al infierno? Pues bueno... ¡Jopé, tío, cuidado con la guadaña! Oye, las vísceras cómetelas tú solito, ¿vale? Madre mía, menudo ambiente...»

No podemos esperar que los chicos de *Manos a la obra* pasen de idiotas a satánicos para montar sus chapuzas en base a sangre de pollo, pelo humano y cuerpos desmembrados. Para semejantes escenarios, será mejor que nos contentemos con el elegante estilo de *Akuji The Heartless*.

Es un buen juego en 3-D. Al contrario de tentativas pseudo caóticas tipo *Pequeños Soldados*, las estancias y paisajes de *Akuji* están bien detallados y no se notan las «costuras». Los ídolos te observan con el ceño fruncido desde estanques de sangre hirviendo, montones de enredaderas se retuercen sobre los escalones de templos desiertos y antorchas chisporroteantes iluminan tu camino hacia la oscuridad... Los personajes también están bastante conseguidos: criaturas implacables armadas con guadañas y vestidas con ilustres ropajes carmesí, torsos sin piernas con un aguijón allá donde debería figurar la columna vertebral... En fin, todo tipo de monstruos.

ENREDADERAS QUE SE RETUERCEN SOBRE LOS ESCALONES DE TEMPLOS DESIERTOS Y ANTORCHAS FULGURANTES...

No es perfecto. Se ha mejorado la versión inicial, pero en ocasiones las perspectivas y el sistema de control son algo inestables, sobre todo cuando estás de espaldas a un muro e intentas saltar a un lado. Sin embargo, no puede negarse que, en comparación con la mayoría de juegos en 3-D, es un placer jugar con *Akuji*.







D-Shock/Analógico COMPATIBLE

EDITOR	Proein	FABRICANTE	Crystal Dynamics
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	N/D	GÉNERO	Aventura en 3-D







[1] Algo se cuece en la jungla, y seguro que no es Johnny Weissmuller. [2] Una curva de escasa dificultad se eleva paso a paso. [3] ¿No salías en *Scream 2*?

Al principio, su estructura lineal era un poco aburrida. *Akuji* es uno de esos juegos que te llevan de una zona a otra tirado de la oreja, cada piedra rúnica (funcionan como llaves) abre un nuevo conjunto de salas por explorar. Los puzzles son bastante básicos: suelen consistir en mover el bloque que sobresalga o disparar a un interruptor elevado. El juego no parece inclinado a dejarte explorar demasiado, pero los puzzles y las partes con plataformas se hacen cada vez más complicados a medida que progresas. Pronto te verás obligado a brincar a plataformas invisibles y descolgarte de trapecios para no quedarte atrás. No podrás guardar la partida hasta el final de cada nivel, pero hay cantidad de puntos de reinicio, lo que resulta muy práctico si tienes en cuenta las cuchillas giratorias, las lagunas ácidas y los demonios que vomitan bolas de fuego. El enfoque gradual de *Akuji* puede que moleste a algunos, pero al menos impide que ejecutes los pasos correctos en el orden equivocado.

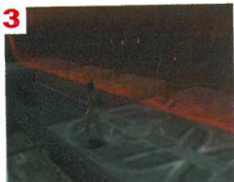
HAY CANTIDAD DE PUNTOS DE REINICIO. MUY PRÁCTICO, SI TIENES EN CUENTA LAS CUCHILLAS GIRATORIAS, LAS LAGUNAS ÁCIDAS, LOS DEMONIOS...

En cuanto a jugabilidad, en este título no hay mucho que pueda considerarse original. Después de Lara, saltar, escalar, disparar, agacharse y empujar es lo mínimo que esperamos de una aventura. No obstante, resulta agradable el estilo directo con que el juego se plantea sus cometidos. El sensato sistema de hechizos es muy adecuado: elementos que recoger fácilmente reconocibles, una perspectiva en primera persona para disparar hechizos y mucha brujería de corto alcance.

Akuji The Heartless es un juego que atraerá a aquellos a quienes guste *Tomb Raider* pero lo consideren demasiado difícil. No es preciso que le dediques horas para divertirte: recoges un par de hechizos y ya estás listo para disparar, acuchillar y saltar hasta alcanzar la salvación. La *única* pega es que *Soul Reaver* puede eclipsar esta mezcla intuitiva y divertida de plataformas y combate. Quizá.









[1] No lances bolas de fuego contra estos tipejos cuando basta con un buen navajazo. [2] No juegues en la oscuridad. [3] Las vistas son buenas, aunque causen problemas de vez en cuando. [4] ¡Escala como si te persiguieran todos los demonios! O sin el como.

Alternativas...

Tomb Raider 3	8/10	PSMag25
Tomb Raider 2	10/10	PSMag13
Resident Evil 2	8/10	PSMag17

GANSADA VUDÚ

En los juegos, la magia suele aparecer con todo tipo de pretensiones, cuando todos sabemos que sólo es una mera excusa para ir arrojando bolas de fuego. El sistema de magia de *Akuji The Heartless* es sencillo pero eficiente, sin un señalizador de magia ni medidor de maná. Sólo tienes que recoger hechizos en forma de calavera, pasa de uno a otro con el triángulo y después dispara.



PlayStation Magazine 27

VEREDICTO

GRÁFICOS	Siniestros, gore, sangrientos	8
ACCIÓN	No muy original, pero es divertido	7
ADICTIVIDAD	Considerable pero no demasiado, se agradece	7

Aventura sensata con aspecto atractivo y malvado. *Akuji* se encuentra entre *Doom* y *Tomb Raider*, pero puede que sólo sirva para allanar el camino a *Soul Reaver*.



8 SOBRE 10


1


2


5


4

[1] Alinea a un equipo plagado de grandes del fútbol. Pit Keagan contra Shearer, Shilton contra Seaman. [2] Chutar el balón en dirección a gol es fácil, pero no lo es darle efecto. [3] Robar el balón al jugador que recibe este fuera de banda está tirado. [4] Aunque *Viva* no sea el juego más bonito del terreno, se deja ver; de hecho, es hasta llamativo. [5] Los porteros son fiables... la mayoría de las veces.


3

Viva Football

«La Revolución», «el Emperador», «yo». Éstas son algunas palabras que encajan con un «viva» delante. Pero «fútbol»...

Reescribir la historia futbolística debe constituir el sueño de la mayoría de los aficionados al fútbol. ¿Quién no querría borrar del recuerdo ese penalti o aquel otro que arrastró a su selección a la miseria? De hecho, los aficionados de todo el mundo albergarán parecidos deseos; seguro que les encantaría viajar al pasado y efectuar unos cuantos cambios... Bueno, pues *Viva Football* te da la oportunidad de demostrar que tal es el caso, o bien que la razón por la que los grandes equipos del pasado no ganaron fue porque, al fin y al cabo, no eran tan grandes como creías.

En principio, el juego promete. Puedes elegir entre 1.035 equipos fieles a la historia, jugar en uno de los 323 estadios, enfrentar a la selección española de 1998 contra la de 1996 para ver cuál es mejor. Los gráficos de *Viva* están por encima de la media, pero no son excepcionales: es como un *ISS Pro* diluido o un *FIFA '99* menos realista. Pero el tacto del controlador es muy diferente al de aquellos dos. *Viva* es complicado. El juego está repleto de movimientos que se ven alterados en función de cuánto rato pulsas cada botón, algo positivo si juegas un esférico colgado en profundidad, pero no cuando quieres mantener tu disparo bajo el travesaño. Cuando lanzas una falta o un saque de esquina, se te aparece una barra de potencia como la de un simulador de golf. Incluso un pase sencillo deja de serlo, porque si mueves el D-Pad después de pasar, el receptor empezará a correr dejando el balón unos cuantos

> *VIVA* ESTÁ REPLETO DE MOVIMIENTOS QUE CAMBIAN EN FUNCIÓN DE CUÁNTO TIEMPO PULSAS CADA BOTÓN.

CHUTÓMETRO LOCO

¿Qué hay de malo con la tradicional flecha de potencia de una falta? Algo, claro está, porque *Viva* sustituye esta característica de los juegos de fútbol por un «swingómetro» familiar para los fans de los juegos de golf. Tienes que acertar con el tiempo de pulsación o te saldrá un chut desobediente. La innovación es positiva cuando aporta mayor diversión o mayor control, pero por desgracia este nuevo sistema no aporta ni lo uno ni lo otro.











■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Virgin Interactive
■ DISPONIBLE	Marzo	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Simulador de fútbol

[1] Lograr un lanzamiento de falta a lo Beckham es diabólicamente difícil. [2] Una de las cosas buenas es que puedes hacer que los porteros salgan a por el balón. [3] Después de marcar puedes pulsar los botones para celebrar el gol con distintas tonterías. [4] Darle al balón con el botón de disparo bien vale un salto. [5] Crea un campeonato a tu medida. [6] *Viva* favorece a los defensas. [7] Pase preciso. [8] Crea espacios.


1


2


3


4

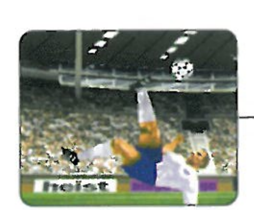


5


6


7


8



metros a su espalda. Estamos seguros de que la idea que escondía el sistema de control es que aportase profundidad, pero en la práctica acaba por frustrar tu intento de construir una jugabilidad fluida. Si los movimientos sensibles al tiempo estuviesen controlados por L y R, o por una combinación de botones, el sistema estaría bien. **En lugar de eso, cualquier movimiento pretencioso impedirá que sepas nunca qué tipo de pase, patada o chute te va a salir.** Por supuesto que puedes aprender a cometer menos errores, pero la mayoría de las veces, aunque sepas cómo obtener un movimiento, no tienes tiempo de hacerlo. No parece que la cosa sea tan grave, pero, a diferencia de casi todos los juegos de fútbol, cuando te paras a pensar el beneficio de la duda suele recalar en el defensa. Puede que veas a un tanteador a punto de hacerte una entrada y pulses pase mientras está todavía a unos metros de distancia, pero la mayoría de las veces te verás en el suelo, porque un defensa te habrá robado el balón de los pies. Si a esto le añades defensas controlados por la CPU que no marcan a nadie y porteros hiperblandos, tienes la receta para regalar demasiados goles basura.

Viva es la prueba de que las ideas más inteligentes del mundo no hacen un gran juego cuando lo más elemental no se ejecuta correctamente. *Viva* tiene muchas cosas positivas, pero superar sus grietas supone una cantidad de tiempo y esfuerzo desmesurada, cuando lo divertido debería empezar tan pronto te haces con el pad.


1


2


3

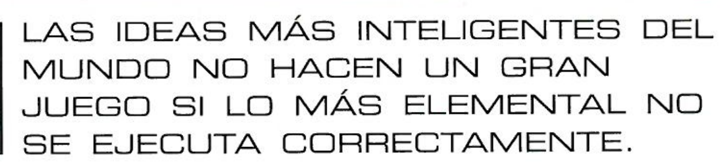
[1] Puedes pasar en cualquier dirección, pero eso quizá te ponga las cosas difíciles. [2] Muy bonito. [3] Los porteros: paran las difíciles y pierden las fáciles.

CREEN QUE ES... ¡DIOS MÍO!

La gran baza de *Viva* es su modo Historia, que recrea los partidos clásicos del pasado y los torneos mundiales de años concretos con todos los jugadores correctos. A ver si la combinación ridícula de porteros y tontas decisiones arbitrales juega a nuestro favor contra Inglaterra 1966.


1 2

Los equipos en *Viva* saltan de los sesenta a los noventa.



Alternativas...

ISS Pro 98	9/10	PSMag22
Actua Soccer 2	8/10	PSMag13
FIFA '99	8/10	PSMag25
FIFA: RAM '98	8/10	PSMag14

PlayStation Magazine 27

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Parecidos a los de *FIFA* ('96) e *ISS* ('95)	6
■ ACCIÓN	Profunda y variada, pero complicada en exceso	6
■ ADICTIVIDAD	Muchísima historia real para repetir o cambiar	7

Lo que debería ser un candidato para el cielo futbolístico acaba siendo una decepción doble. Nostalgia a raudales, pero juego regular.













EDITOR	Media Connection	FABRICANTE	Formula Game
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Holanda
PRECIO	8.995 pesetas	GÉNERO	Deportes futuristas

Dodgem Arena

Revienta el cúbito en el plinto anómalo y no te rajes los pantalones de látex... ¿Qué? *Dodgem Arena* no es tan malo. ¿O sí?



[1] Las naves estilo *Wipeout* revolotean como locos tras el lindo disco negro. ¿Qué, suena divertido? [2] Esa cosa azul escupe discos. ¡Plato!

Imagínate una enorme marmita de caníbal. Imagina que le echas al caldo un cubito de avecrem, una reproducción de *Wipeout 2097* y un anfiteatro romano. Lo remueves y lo sazonas con una pizca de hockey sobre hielo. El cocido resultante puede que sea incomible, pero te lo pasarás en grande con una ración de *Dodgem Arena*.

Es un trabajo de amalgama. Una mezcla de distintos ingredientes bien mezclados y dispuestos con inteligencia en un marco de lujo intergaláctico. Bueno, es un deporte futurista. ¿Qué esperabas?

La propuesta es la siguiente: «Estamos en el 2049, los superconductores y el combustible de hidrógeno de calidad superior han cambiado el mundo. Chicos y chicas de todo el planeta participan en el emocionante deporte del *dodgem* [coches de choque]»... Etcétera, etcétera, etcétera.

Al margen de enunciados promocionales, el juego en sí es bastante básico. Das vueltas en una especie de coliseo en tu aerodeslizador. Recoges un disco del centro y lo cuelas en la portería, que gira constantemente sobre el estadio. Hay otras cuatro naves que pretenden ganar. Y eso es todo, prácticamente.

Consigues 1.000 puntos/créditos/barras de Latinum (sea lo que sea) por gol, así que está claro que marcar goles es, de lejos, la mejor manera de hacerte con la victoria. De todos modos, hay otras actividades para forjar puntos que, pese a no ser tan generosas, son necesarias para el triunfo definitivo. Nos referimos a armas. Y a misiles. Si lanzas uno contra el cañón trasero de un adversario que detenta el disco, arrebatará el valioso círculo de su poder, y de paso obtendremos unos cuantos puntos. Entre nuestro electrónico equipaje contamos también con una especie de garfio, perfecto para atrapar el disco cuando se extravía; una batería, con algo de energía; un turbo, para ataques a todo trapo; y un piloto automático que te conduce directamente a portería.

Efímeras ventajas, porque el juego, si hemos de ser sinceros, está muy limitado. Ganas un combate y te ves inmerso en el siguiente, igual que el anterior pero con un disco menos. Incluso en la opción para dos jugadores (para cuatro mediante cable de enlace), la competición no provoca gran entusiasmo. Quizá es la ficción inherente a la representación de todo «deporte». O puede que se trate de la arbitraria naturaleza con que consigues el disco. Es una pena, porque *Dodgem Arena* es un juego con un aspecto cuidado, veloz, con un control intuitivo y de reacción rápida. No obstante, el fabricante que pretende dedicarse a deportes siderales debería tener claro que puede salirse de la órbita...

Alternativas...

Wipeout 2097	9/10	PSMag1
Streak	6/10	PSMag25
Dead Ball Zone	6/10	PSMag19





[1] Escoge primero tu nave. Varían en velocidad, fuerza y aspecto. Un poquito. [2] Los círculos de colores indican dónde están la portería, los discos y tus adversarios. [3] El juego tiene ritmo, pero ¿es suficiente?

VERDICTO

GRÁFICOS	La luminaria típica del ciberdeporte	7
ACCIÓN	Se controla bien, pero pronto te aburres	5
ADICTIVIDAD	Engancha un rato en opción para dos jugadores	6

Es atractivo a primera vista, pero la mecánica de juego pierde muy pronto toda novedad. Para aquellos a quienes sobre el dinero.



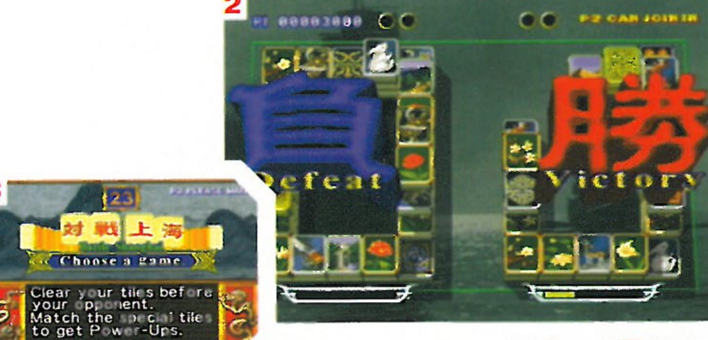


■ EDITOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Activision
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Puzzle oriental

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · Mouse Compatible

Shanghai True Valor

Otro viejo clásico que llega a la consola PlayStation aprovechando el exceso de nostalgia. Pero, ¿no será demasiado tarde?









[1] En el modo Classic se puede desplazar el punto de vista para acceder a las fichas ocultas. [2] Es dificilísimo ganar al ordenador en el modo Versus. [3] En la modalidad Arcade se puede escoger entre tres tipos de partida distintos. [4-5] El modo Battle ofrece varias posibilidades de ataque.

Shangai es uno de esos títulos de toda la vida. A lo largo de los años se han editado versiones para casi todos los tipos de consola, y ahora le ha tocado el turno a PlayStation. En esencia, Es un juego la mar de sencillo. En pantalla hay una serie de fichas con dibujos, y lo que hay que hacer es ir emparejando las que tengan el mismo motivo, hasta retirarlas todas. Para complicar un poquito las cosas, están colocadas formando capas superpuestas y no se puede apartar una ficha que quede debajo de otra. Tampoco se puede seleccionar una ficha que esté encerrada entre otras.

Seguramente *Shangai* no es el juego más apasionante del planeta, y la verdad es que no viene muy cargado de adrenalina. Sin embargo, la extrema simplicidad de la idea lo hace muy entretenido. Una partida con *Shangai* es tan interesante como un solitario y uno acaba jugando un montón de horas, sin saber muy bien cómo.

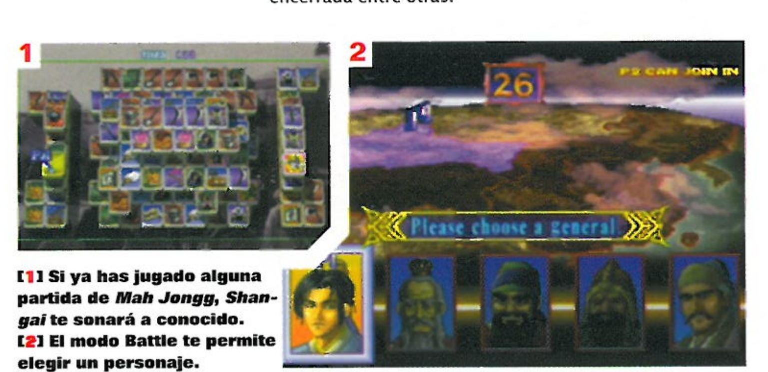
La sencillez del juego básico ha permitido el desarrollo de múltiples variantes, y eso ya es suficiente para mantenerlo a uno distraído.

Además del Shangai «Classic» está el Shangai «Rolling», donde las fichas están dispuestas en cuatro lados de un cubo giratorio, e incluso existe un Shangai «Battle», una mezcla entre puzzle y *beat 'em up*, que se parece un poco a *Bust-A-Move* o a la modalidad para dos jugadores de *Tetris*.

Lo más importante es que todos estos juegos pueden seleccionarse en modo Arcade, con lo que la limitación temporal añade cierta tensión a la partida.

Shangai True Valor es un caso curioso. Cuando te cautiva resulta tan adictivo como las versiones anteriores de *Shangai*, y además el modo Battle es especialmente apasionante. Por otro lado, a veces los gráficos no son demasiado claros y el cursor se mueve por el tablero con una lentitud exasperante. Si te gusta este tipo de juegos jugarás durante horas, aunque es probable que lo pases mejor con una de las versiones de *Bust-A-Move* o con *Mah Jongg*, que este mes ofrecemos en nuestro CD de demos.





[1] Si ya has jugado alguna partida de *Mah Jongg*, *Shangai* te sonará a conocido. [2] El modo Battle te permite elegir un personaje.

Alternativas...

Bust-A-Move 3	9/10	PSMag27
Super Puzzle Fighter	9/10	PSMag7
Bust-A-Move 4	8/10	PSMag25
Lemmings 3D	8/10	
Devil Dice	7/10	PSMag26

VEREDICTO

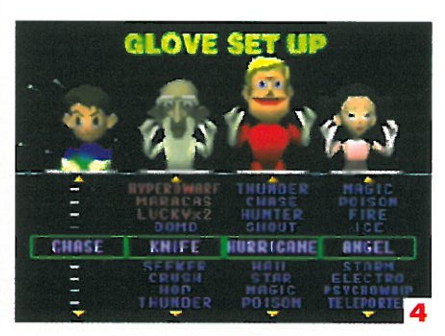
PlayStation Magazine 27

■ GRÁFICOS	Bastante simples y no siempre claros	6
■ ACCIÓN	Sencillísima, pero enormemente adictiva	6
■ ADICTIVIDAD	Si te enganchas, no tendrás bastante	7

Una buena versión del juego clásico repleta de interesantes variaciones, aunque no está a la altura de otros puzzles para PlayStation.

6 SOBRE 10





[1] Tumulto en primer plano con dulce macedonia de locura. [2] ¿Alejandro Sanz? ¿Javier Martín? ¿Isabel Gemio? Tú decides. [3] Obreros de la construcción. [4] Descubre a Chase, Knife, Hurricane y Sharon.

Poy Poy 2

Son descerebrados, maníacos homicidas que lanzan rocas a cualquiera que se ponga a tiro. Vuelve el Clan *Poy Poy*, y viene buscando guerra...



[1] Qué dura debió ser la vida de los que construyeron las pirámides. [2] «Hola, soy Harry el sucio. Por mi aversión a las duchas.»

Pobre *Poy Poy*. El año pasado recibió una digna acogida en *PSMag* (alcanzó un merecido 7/10), pero sin embargo no logró despertar sensación en cuanto a ventas. Una auténtica pena. Con un MultiTap, es uno de los mejores juegos de PlayStation para cuatro jugadores del mercado. Como decíamos en el PlayTest de *PSMag* 17, «como juego para varios jugadores, *Poy Poy* tiene muy pocos competidores dignos de mención y (...) es uno de los mejores juegos del género que puede comprarse con dinero». Pero, en fin, la mayoría de vosotros pasó de él olímpicamente. Nada que reprochar, desde luego. No obstante, *Poy Poy 2* ofrece a los propietarios de PlayStation una segunda oportunidad para experimentar con uno de los conceptos multijugador más ingeniosos y entretenidos desde *Bomberman*.

De acuerdo: como actualización, esta entrega *es* decepcionante. De hecho, es poco más que un rizo del original. Pero eso no tiene por qué ser malo. Como sucedía

> LOS PROPIETARIOS DE PLAYSTATION TIENEN OTRA OPORTUNIDAD DE CONOCER UNO DE LOS CONCEPTOS MULTIJUGADOR MÁS INGENIOSOS DESDE *BOMBERMAN.*





Multi-tap Compatible

EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Abril	ORIGEN	Japón
PRECIO	N/D	GÉNERO	*Pedrusco 'em up*





[1-3] Pueden parecer más majos que un cachorro de duende, pero en realidad son más duros que el hormigón. *Poy Poy 2*: sadismo para críos.

con su predecesor, *Poy Poy 2* es accesible a dos niveles. En su forma básica, cuatro competidores empiezan desde las respectivas esquinas de una pista. Hay un puñado de elementos esparcidos por ahí, desde cohetes explosivos a piedras de diferentes tamaños. Algunos objetos sólo aparecen en ciertos escenarios, pero el propósito de todos ellos se mantiene constante: ser recogidos y proyectados contra alguien. Si por suerte o a conciencia tus proyectiles golpean a un oponente, éste pierde energía y tú consigues puntos. Una premisa maravillosamente simple y que (casi) cualquiera puede entender. Y, en un juego multijugador, eso es lo más importante, ¿no?

Al jugador solitario, la disputa de la copa *Poy Poy* le vuelve a dar la bienvenida. En esta modalidad, los jugadores empiezan con una cantidad mínima de dinero y un tirador *Poy Poy* estándar. Puedes ingresar pasta extra participando en los asaltos de calificación, un dinerito que cabrá invertir en guantes nuevos, mejoras para esos guantes y demás habilidades. Por supuesto, no es tan divertido como su equivalente para cuatro jugadores (es más gratificante atizarle a un personaje controlado por un camarada que al adversario dirigido por la CPU), pero representa una clarividente adición a lo que es, en esencia, un juego diseñado con propósitos multijugador.

Poy Poy 2 esconde una extraña dualidad. Como título para un jugador, su logro es entretener, pero rara vez cautivar. Como título para cuatro jugadores, en cambio, es una orgía MultiTap (como pasatiempo en una reunión de amigos tiene pocos rivales). La decisión a la hora de comprar es sencilla: ¿reúnes de manera habitual a un puñado de colegas en casa para sesiones abusivas de PlayStation? Si lo haces, *Poy Poy 2* es una opción, definitivamente. Por sus méritos como actividad en grupo, le concedemos un ocho sobre diez sin pensarlo dos veces. El aporreo de botones como distracción en solitario resulta, sin embargo, menos atractivo. En ese caso, nuestro «poyticular» dictamen es un siete. Sin duda.

Alternativas...

Poy Poy	7/10	PSMag17
Bomberman World	6/10	PSMag20



[1] «¡...Dita sea! El cobarde de Spike se ha escondido detrás de la valla.»

¿REÚNES DE MANERA HABITUAL A LOS COLEGAS PARA SESIONES ABUSIVAS DE PSX? SI ES ASÍ, *POY POY 2* ES LA OPCIÓN DEFINITIVA.

VEREDICTO

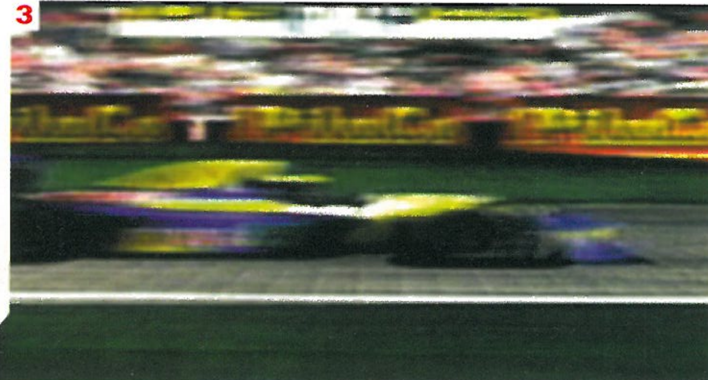
GRÁFICOS	Angulosos, estilizados y funcionales	6
ACCIÓN	Asombrosa en opción multijugador	8
ADICTIVIDAD	Con un jugador, escasa; con cuatro: muchísima	8

Los jugadores solitarios quizá no se emocionen, pero a aquellos que disfruten de montones de amigos, *Poy Poy 2* les enloquecerá.

7 SOBRE 10







[1-3] La intro de *Monaco Grand Prix* es lo único gráficamente aceptable, así que disfruta de ella cuanto puedas...

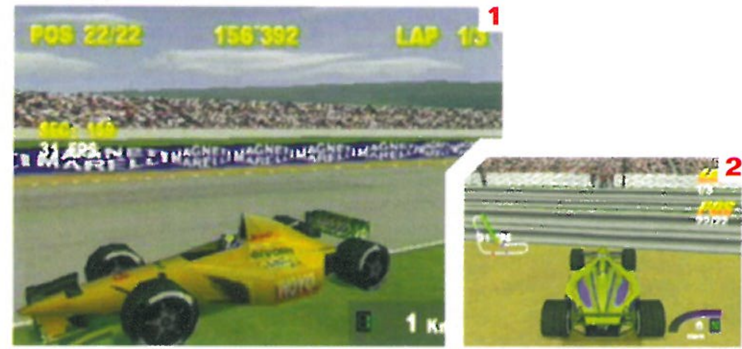
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

¿Será capaz UbiSoft de quitarnos el extraño sabor de boca que nos ha dejado el último trabajo de Psygnosis?

Cuanto más tiempo pasa, más nos damos cuenta de lo maravilloso que es el primer *Formula 1* de Psygnosis. Y decimos «es» en lugar de «fue» porque continúa siendo el mejor simulador de F-1 que ha pasado por PlayStation. Hablamos en serio. Uno de los primeros títulos de la serie Platinum todavía no ha sido batido por nadie, ni siquiera por el magnífico *F1 '97*, su continuación.

En redacción todos estábamos convencidos de que el nuevo —y largo— título de UbiSoft, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2,* ofrecería más o menos lo mismo que *F1 '98*: nada. Sin embargo (agárrate a la silla), ¡nos hemos equivocado! El caso es que *Monaco* es fantástico... a su manera. Gráficamente da bastante pena. Cualquier programa en 2-D de ésos que nunca llegan a ver la luz tiene mejores gráficos que este juego. En cambio, todo lo demás son virtudes: la velocidad, los cuadros por segundo, el sistema de control, las vistas, los adversarios, los circuitos, las opciones... Todo es genial, brillante. Todo menos los gráficos.

Quizá lo que más dolor nos causa es saber cómo son las versiones de este juego para PC y N64: la de ordenador es visualmente perfecta; y la de N64, aun estando lejos de la de PC, es más agradable a la vista que la nuestra. ¡Traición! ¿Cómo es posible que el mismo juego sea más atractivo en N64 que en PSX? Todos los juegos, hasta ahora, han quedado mucho mejor en PSX que en N64 en lo que se refiere a gráficos, y esta excepción nos ofende. Por suerte, la jugabilidad de nuestro *Monaco* es superior. El sistema de control recuerda mucho al del primer *F1* de Psygnosis: suave, preciso, fiable, «exigente».



[1] Los coches constan de pocos polígonos, bien texturados, para conferir mayor velocidad a los cuadros por segundo. [2] Tendrás que dar marcha atrás. Y te costará encontrar el botón...

No se permiten fallos. La dirección de tu vehículo tiene un límite, y resulta imprescindible tomar las curvas con la velocidad adecuada y por la zona correcta. Si cometes un fallo, lo pagas. Siempre. Una mecánica de juego más dura que la que hemos visto hasta ahora, más o menos similar al modo «Simulación» de *F1 '97* en el nivel de dificultad intermedio (y eso es decir mucho). Pretende ser un simulador realista, y lo consigue. Los monoplazas ofrecen una sensación de peso increíble, derrapan justo cuando piensas «¡estoy a punto de derrapar!», sufren desperfectos que afectan de forma gradual a la conducción, reaccionan siempre como deben... A veces tanto realismo indigesta, especialmente al principio, porque cada vez que te sales del asfalto tardas una eternidad en regresar a él; pero después, cuando descubras el secreto, *Monaco* te encantará. ¿Que cuál es ese secreto? Pues el mismo que el del nivel intermedio de dificultad del modo «Simulación» de *F1 '97*: no salirse. Tienes que frenar más de lo que te parece necesario, reducir más de lo que te parece necesario, seguir siempre los





[1] En cualquier otro juego, bastaría un volantazo para volver a la pista, pero aquí... Estás perdido. [2] Esto pasa mucho cuando el alerón delantero está dañado, aun en las rectas más seguras. [3] Una de las vistas interiores. Fantástica.







■ EDITOR	UbiSoft	■ FABRICANTE	UbiSoft
■ DISPONIBLE	Finales de marzo	■ ORIGEN	Francia
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Simulador de F-1



[1] Otra vista interior. Hiperrealista. [2] Las opciones de configuración no podrían ser más completas. [3] Antes de la carrera puedes leer el informe de cada circuito, para saber cómo es mejor configurar tu coche (el juego está traducido, claro). [4] Elige conductor y equipo, cambia un par de letras a cada nombre y ¡ya tienes juego con licencia de la FIA!

rastros de neumáticos del suelo y, ante todo, conocer el circuito como la palma de tu mano. Si lo haces así y logras no salirte nunca de la pista, tendrás suerte y no quedarás en la última posición. Nosotros hemos conseguido, en el nivel de dificultad *amateur*, con las asistencias de freno y dirección activadas y en el circuito que mejor conocíamos —Brasil— quedar en la quinceava posición. ¿Te parece poco? Pues intenta mejorarlo, ya verás qué sorpresa te llevas...

MGP es exageradamente difícil. Exageradamente realista. Los pilotos controlados por la CPU son muy, muy buenos, y no cometen errores (aunque se pasan de prudentes en casi todas las curvas), la pista es tan estrecha como las de verdad, los desperfectos en tiempo real no tardan en convertir tu vehículo en un misil incontrolable... Tienes que ser un auténtico profesional para alcanzar una posición decente. Y el modo Arcade no es mucho más fácil.

El modo Arcade de *F1 '97* se pasaba de «arcade» y el de Simulación se pasaba de «realista». El modo Arcade del primer *F1* de Psygnosis era perfecto y su modo de Simulación era «lo suficientemente condescendiente». El modo Arcade de *Monaco Grand Prix* se pasa de «realista» y el modo Simulación se pasa, mucho más, también de «realista». No obstante, tus esfuerzos te serán recompensados: efectos de sonido impecables, velocidad sin límite, 30-31 cuadros por segundo en todo momento, circuitos reales... Bueno, los circuitos no aparecen con su nombre real, sólo con el país al que pertenecen. Los equipos y pilotos también son reales, si bien sus nombres son sólo parecidos: Amessi, Jelbert, etc. Pero junto al nombre del piloto hay una opción de edición, para que cambies la «m» de Amessi por una «l» y la «J» de Jelbert por una «H».

El juego ofrece multitud de opciones de configuración. Puedes modificarlo todo: recorrido de las marchas, altura del coche con respecto al suelo, distancia y dureza de la amortiguación, ángulo de los alerones, nivel de combustible... Y lo mejor es que el más mínimo retoque en la configuración del vehículo o el golpecito más leve durante la carrera se hacen notar de inmediato en la conducción.

Las cámaras son todas estupendas, te dejan un ángulo de visión magnífico y funcionan a la misma velocidad de cuadros por segundo. Sí, también el campo de renderizado es minúsculo, por lo que *todo* se ve aparecer de repente, pero a veces ése es el precio que hay que pagar por tantos *frames*... Una de las vistas interiores te permite ver el cuadro de mandos de tu coche, el volante y tus propias manos. En otros juegos, esta perspectiva tapa media pantalla, impidiéndote ver la pista, pero en *Monaco* esta cámara es una de las más jugables y, sin duda, la más realista. Quizás el sistema de la marcha atrás no sea tan buena idea, ya que, en lugar del botón de freno, en *MGP* tienes que pulsar los controles L1 y R1 para dar marcha atrás y para volver después a las marchas normales (aun cuando hayas seleccionado el cambio automático). Acostumbrarse a este sistema es poco menos que imposible, pero si no te sales de la pista no necesitas la marcha atrás para nada, ¿no?

MGP es un juego para puristas. Ideal para quienes se hayan pasado *F1 '97*, para quienes *Formula 1* sea demasiado fácil y para quienes disfruten con un buen juego aunque sus gráficos sean mediocres. Si no eres un as en este género o si eres de los que no soportan algo visualmente inferior a un cartucho de MegaDrive o N64, *MGP* te parecerá un infierno. No entendemos cómo es posible que, en 1999, continúen saliendo al mercado juegos con gráficos rupestres, pero una cosa está clara: aun así, *MGP* es una gozada.

[1] Los neumáticos tienen dibujo, y se llenan de tierra o hierba cuando te sales (quitándote adherencia). [2] Pronto aparecerá una curva... de la nada.

Alternativas...

Formula 1	9/10	*PSMag2*
F1 '97	9/10	*PSMag11*



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Del paleolítico, pero a 31 *frames*	7
■ ACCIÓN	Tensión constante y fallos que cuestan muy caros	9
■ ADICTIVIDAD	Total, si tienes paciencia y eres bueno con el mando	8

Un simulador magnífico y largo capaz de premiar tu perseverancia con infinitas horas de tensión constante. Lástima de gráficos.





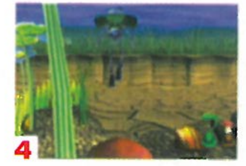


1

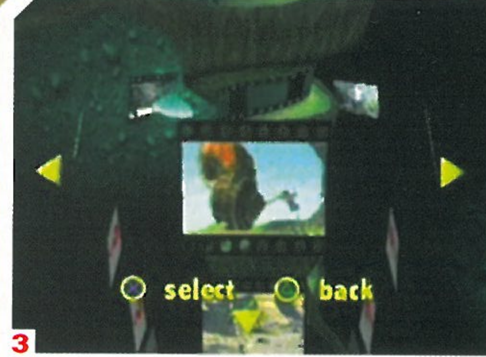


2

[1] El menú del juego es muy simpático: una enredadera. Cada hoja es una misión, excepto la hoja de opciones y la de la tarjeta de memoria. [2] Flik, como cualquier hormiga, puede levantar objetos enormes y pesados. [3] Éste es el modo «Video/Clip». [4] Nos encanta la mochila de hojas de Flik, pero la gorra de hojas es todavía mejor.



4



3

Bichos

Todos los seres de este mundo, por **pequeños o morados** que sean, tienen derecho a **protagonizar un juego.**

Recuerdas *Toy Story*? Fue la primera película que Disney y Pixar realizaron íntegramente por ordenador. Ahora se han atrevido con otra, *A Bug's Life* (*Bichos* en nuestro país), aunque en esta ocasión el contexto es muy distinto: el mundo de los insectos. Como sucedió con *Hercules*, *Bichos* ha dado el salto desde el cine a PlayStation. El juego resultante, en este caso, es un aventuras en 3-D con puzzles y plataformas. El protagonista, una hormiga llamada Flik, tiene la obligación de salvar a su colonia de la amenaza de los saltamontes, y para ello tendrá que resolver puzzles, superar obstáculos y recoger toda suerte de ítems a lo largo de 15 enormes niveles.

Bichos es un juego Disney, y eso implica cosas inevitables: elementos inertes en la vida real que parlotean; personajes inverosímiles (¿alguien ha visto jamás una hormiga fucsia?); seres bondadosos con nombres monosílabos; frutas, saltos, plantas, flores... Dulzura. Es un juego «dulce». Tú decides si eso es una virtud.

Al menos reproduce con bastante fidelidad la historia de Flik, algo poco frecuente en licencias cinematográficas. Entre niveles encontrarás secuencias de la película, que sirven como enlace argumental entre situaciones y escenarios distintos. Todos los niveles son pues calcos poligonales de los lugares que aparecen en la producción para la gran pantalla. Todos los vídeos quedan guardados, y puedes verlos siempre que quieras en el modo «Video/Clips» (algo como el «Theatre Mode» de *Tekken 3*).

En cada nivel debes ejecutar un mínimo de tareas necesarias para superarlo, y son bastante evidentes. Los secretos, subjuegos y misiones secundarias, en cambio, son complicados, lo que aumenta la longevidad de *Bichos* sin perjudicar la jugabilidad. Siempre puedes avanzar, puesto que todo lo necesario es bastante fácil de conseguir, y, a la vez, puedes explorar niveles ya superados si te apetece encontrar cosas nuevas. Las «tareas necesarias» son tres en todos los niveles: matar





En la escuela de aprendizaje, el profesor hormiga te enseña los movimientos. Debes practicar cada uno tantas veces como ponga en la pizarra.

Cuatro Jugadores





■ EDITOR	**Sony**	■ FABRICANTE	**Disney Interactive**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**8.490 pesetas**	■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**





[1] Manténte alejado de los lados del túnel, porque de vez en cuando aparecen bichitos como éste.
[2] Algunos saltamontes caerán del techo para impedir que continúes avanzando.
[3] Para pasar por ese túnel necesitas 20 granos de trigo. [4] Un muro de tierra. Planta una seta y podrás subir. [5] No es difícil matar al jefe, pero tiene amigos muy pesados...

INTRO









Las secuencias de vídeo proceden directamente de la película.

un determinado número de enemigos, para lo que deberás encontrar una especie de segadora; encontrar 50 granos de trigo; y reunir las letras del nombre de Flik. En ocasiones contarás con la ayuda o el consejo de un insecto bueno, y en otras tendrás que resolver algún puzzle. Las aptitudes de Flik son un punto a tu favor: es joven, fuerte y ágil. Su condición de hormiga le confiere la habilidad de levantar hasta 10 veces su propio peso: es capaz de arrancar plantas y setas, levantar frutos enormes, saltar, trasladar objetos... Sitúa a Flik ante una seta, pulsa X y verás cómo tu personaje la arranca del suelo. Esta cualidad resulta muy útil, puesto que las setas sirven de «plataformas elásticas». Si saltas sobre una seta alcanzas mayor altura que con un salto normal; si arrancas una seta y la colocas junto a un muro, podrás subirte a ella y llegar al borde de la tapia.

También puedes recoger semillas. Las hay de varias clases, y al sembrarlas verás que germinan de inmediato. Unas plantas son más altas que otras; si siembras una vaina, por ejemplo, dará lugar a una especie de «hoja-plataforma», a la que no podrás llegar a menos que siembres a su lado una planta más pequeña (como una seta).

Además de saltar, levantar grandes pesos y moverse como si tal cosa con ellos a cuestas, Flik puede defenderse de sus enemigos lanzando... ¿moras?, ¿manzanas? No sabemos qué proyecta, pero sirve para matar a los temibles saltamontes y avispas. Flik posee estas habilidades desde el principio del juego, pero su potencia va en aumento a medida que recoge las monedas de colores ocultas en los escenarios. Unas monedas incrementan la potencia de sus ataques, otras la altura de sus saltos, otras su velocidad...

La animación de los personajes —no sólo la del protagonista— es francamente buena, los escenarios son grandes, detallados y muy interactivos. Es estupendo ver cómo se mecen las flores con el viento, cómo se desprende la arenilla de los túneles subterráneos, la libertad con que puedes sembrar plantas en cualquier parte... Sin embargo, como ya dijimos en nuestro PrePlay de *Bichos*, «la cámara parece que se haya tomado un par de cervezas antes de ir a trabajar». Es terrible. Está situada detrás de tu personaje, en un ángulo algo elevado (estilo *Tomb Raider*), pero cuando Flik se mueve, la cámara lo hace algo más tarde, y ya no sabes dónde estás. Un caos. Si se mantuviese siempre en el mismo punto, estilo *Crash*, no pasaría nada. Y si sólo cambiase de ángulo cuando te detienes, como en *Spyro*, tampoco. Pero no: la cámara de *Bichos* se salta a la torera todas las reglas, quebrantando sin remedio la jugabilidad del programa.

Por otra parte, los elementos «vivos» del escenario (plantas, enemigos, personajes, etc.) aparecen siempre de manera súbita. Y, puesto que la cámara está detrás de ti, chocas contra ellos antes de verlos. Si te detienes para estudiar los alrededores, el escenario está renderizado, pero vacío. Sin embargo, cuando te pones en marcha, surgen de la nada un montón de componentes... Horrible. En definitiva, *Bichos* es un título con gráficos excepcionales, puzzles interesantes y personajes magníficos que sufre las consecuencias de una cámara imperdonable y un sistema de renderización injustificable. Su dificultad se debe más a la falta de jugabilidad por problemas de cámara y visibilidad que a los puzzles, lo que lo convierte en un juego demasiado difícil para usuarios muy jóvenes y demasiado «Disney» para usuarios mayorcitos. Podría haber sido fantástico, pero estas cosas pasan.

Alternativas...

Spyro The Dragon	9/10	PSMag24
Crash 3	9/10	PSMag24
MediEvil	9/10	PSMag22





Agárrate fuerte al diente de león. Tienes que llegar al otro lado del escenario sin tocar el suelo (de lo contrario serás devorado por el pájaro que tienes encima...).

PlayStation Magazine 27

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Echados a perder por la cámara y las apariciones**	**6**
■ ACCIÓN	**Buena... si no te mueves muy deprisa**	**8**
■ ADICTIVIDAD	**Mucha, hasta el nivel de diente del león (el 4º)**	**6**

Una cámara infame y un universo de elementos que aparecen de la nada. Lástima. Quizá satisfaga a los adictos a las películas Disney.

7 SOBRE 10



JUGAR A *TOCA 2: TOURING CARS* ES LO MÁS CERCANO A CORRER CON UN PUKKA BTCC, A MENOS QUE LO ROBES (COSA QUE NO RECOMENDAMOS). Y, ADEMÁS, TIENES QUE CONDUCIRLOS COMO SI FUERAN DE VERDAD. POR TANTO, AQUI TIENES DIEZ CONSEJOS PARA MANTENERTE EN LA PISTA...

TOCA 2: TOURING CARS

LOS DIEZ MANDAMIENTOS DEL CIRCUITO



1 CONOCE LOS CIRCUITOS
Practica en el modo Single Race si lo necesitas. Para alcanzar los mejores tiempos necesitarás conocer bien cada circuito, lo cual requiere mucha práctica.

2 CONOCE LOS COCHES
Todos los coches se comportan de manera ligeramente diferente, por lo que tienes que encontrar los que mejor encajan con tu estilo de conducción y conocerlos. Los Renault y los Nissan se adaptan bien a cualquier estilo.

3 CONDUCE BIEN
Es muy importante conseguir un buen tiempo de calificación para etapas posteriores y más duras. No lo estropees. Sólo tienes una vuelta. No te relajes aunque sepas que vas a conseguir un buen tiempo o lleves bastante ventaja al pelotón.

4 PRESTA ATENCIÓN A LA CONFIGURACIÓN DE TU COCHE
Hacerlo puede tener una influencia significativa en tu actuación en los diferentes circuitos. En Thruxton, por ejemplo, necesitas sacar el máximo partido de tu sexta marcha para conseguir la máxima velocidad en las rectas. En cambio, en Brands Hatch no es necesario cambiar la configuración de marchas por defecto.

5 NO TE PRECIPITES, USA LOS FRENOS
El consejo más importante para un nuevo conductor es usar los frenos. Podría parecer obvio para alguien con experiencia en la carretera, pero entrar en las curvas a toda velocidad puede provocar un trompo o un accidente. Mantén estable el coche en las rectas, frena hasta la velocidad apropiada para tomar la curva antes de entrar en ella, traza con suavidad la curva y después acelera al salir.

6 TÓMALA POR EL INTERIOR
Si te aproximas a una curva en un grupo de coches, tómala por el interior y utiliza al resto de los coches para guiar tu trazado. Los turismos son muy inestables, por lo que debes aprender a trazar las curvas a la velocidad apropiada. La opción Time Trial ha sido específicamente diseñada para esto y te permite perfeccionar tus trazados de modo gradual mientras consigues tiempos cada vez más rápidos.

7 SEGUIR LOS ATAJOS DE LAS PISTAS
Algunos circuitos disponen de útiles atajos que puedes usar para evitar desagradables chicanes y curvas.

8 PRESTA ATENCIÓN AL PERSONAL DE BOXES
Parte de la información que te proporciona el personal de boxes es muy práctica. Ir a boxes cuando tu compañero de equipo está allí resulta una pérdida de tiempo inútil.



9 HAZTE CON UN VOLANTE
La aceleración y el freno analógicos son una gran ventaja en terrenos mojados, sobre todo en *support cars* (coches especiales). Invierte en un volante con pedales (es el material óptimo para los juegos de carreras y proporciona la experiencia de juego más realista).

10 NO PISES LA HIERBA
Agárrate a la pista y traza la mejor trayectoria (salirte de la pista puede resultar muy perjudicial para la actuación y la maniobrabilidad del coche). Prevenir trompos es otro aspecto muy importante del juego. Si notas que el coche empieza a derrapar, reduce la aceleración y vuelve sin brusquedad al trazado correcto. Si terminas en la hierba, manténte en línea recta hasta volver a la calzada. Girar bruscamente en la hierba es una invitación al desastre y una manera segura de perder un tiempo valioso.

CARRERAS ESPECIALES



Cada uno de los coches del juego tiene sus propias características. Para descubrir tu coche favorito, ponlos a prueba durante un par de vueltas en Donington y decide cuál prefieres. Recomendamos el Honda, Renault, Audi y Volvo, ya que tienen un poco más de potencia que el resto.

Cuando escojas un *support car*, es importante que te fijes en que, como en la vida misma, se comportan de manera bastante diferente a los turismos.

■ **EL FIESTA** se deja conducir igual que los turismos TOCA, pero es más lento.

■ **EL VAN DIEMEN** requiere que prestes atención para no sobrevirar, así como evitar colisiones a toda costa.

■ **EL LISTER, AC, TVR Y JAGUAR** requieren un cambio radical en el estilo de conducción.

Con los **COCHES TOCA** puedes empezar a frenar a 75 o 50 metros de la curva y seguir frenando en ella, mientras que con los *support cars* tienes que frenar a unos 100 metros (150 metros en el caso del Jaguar) y soltar el freno antes de entrar en la curva.

Acelera con suavidad cuando rebases el interior de la mayoría de las curvas, pero sé moderado con el acelerador, sobre todo con el Lister, o acabarás en trompo. Hay algunos giros en horquilla que permiten a los AC, Jag y TVR sobrevirar a toda velocidad a la salida de la curva, lo que puede ser divertido.

El Scorpion se conduce básicamente como una versión más agitada del Van Diemen. Todos los coches RWD requieren un gran cuidado en firmes mojados, sobre todo el AC, ya que no puedes incrementar el agarre en absoluto. De nuevo, elige un coche y ponlo a prueba; la experimentación es la clave cuando evalúas el comportamiento de un vehículo.

EFECTOS ESPECIALES

Introduce estos códigos como el nombre de tu conductor para ver los siguientes efectos especiales.

CODIGO	EFECTO
MINICARS	Perspectiva de cámara estilo *Micro Machines*
PADDED	Barreras que hacen rebotar a los coches
LUNAR	Poca gravedad
LONGLONG	Campeonato a propulsión
BANGBANG	Modo Batalla
TECHLOCK	Frecuencia de imágenes bloqueada durante la calificación
BCASTLE	Choques con rebote
DUBBED	Accidentes OTT
ELASTIC	Alargar el circuito verticalmente
TRIPPY	Horizontes borrosos
JUSTFEET	Sólo ruedas (sin carrocería)
FASTBOY	Más rápido
DINKYBIT	Circuito de Oulton Park Island





El derrape es una gran aptitud en *TOCA 2*.

CIRCUITO DE PRÁCTICA

TOCA 2 presenta un excitante circuito de entrenamiento que permite probar el coche seleccionado en diversas superficies. Uno de los usos más interesantes del circuito de entrenamiento es experimentar con la configuración del coche (se accede a través del menú de pausa) y regresar a la pista en el punto en que la dejaste, lo que facilita la comparación de características.

Otra opción incluye una pista resbaladiza, práctica para ensayar derrapes controlados.



TOP SECRET

DONINGTON GP

■ **CUANDO VAYAS POR LA RECTA PRINCIPAL** para girar a la derecha en la curva Redgate, debes situarte a la izquierda de la pista para tener una mejor trayectoria de giro. Frena con tiempo, gira tarde para agarrarte a la banda sonora (el borde rojiblanco de la calzada) de la derecha y después acelera para salir.

■ **UNA VEZ PASAS LA CURVA HOLLYWOOD**, un viraje abierto a derechas, te encuentras con las curvas Craner, que debes pasar rápido, sin frenar y sin brusquedades.

■ **DECELERA PRONTO** cuando llegues a la vieja horquilla, una curva a la derecha muy cerrada en la que tienes que girar cuanto antes.

■ **BAJO EL PUENTE** y pasadas algunas curvas bastante fáciles, encontrarás la curva McLeans, un viraje muy cerrado a la derecha. Este giro es vital, porque si lo haces demasiado lento perderás tiempo y si vas demasiado rápido acabarás fuera de la pista.

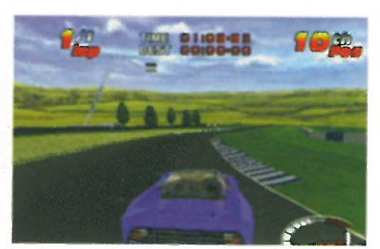
■ **LA SIGUIENTE CURVA A LA DERECHA**, Coppice, es bastante fácil. Después viene la recta, en la que tendrás que situarte a la derecha antes de frenar bruscamente para atravesar las eses con suavidad.

■ **ES MUY IMPORTANTE FRENAR** al llegar a las eses. Para evitar que los frenos se bloqueen es preferible frenar demasiado pronto que apurar la frenada. Ve por la izquierda, con cuidado de no chocar con los coches controlados por la CPU, que frenan pronto. Frena antes del viraje cerrado y después acelera al dirigirte a la última horquilla, Goddards. Apura la frenada, pero frena a fondo. Gira tarde para acortar por el interior de la curva y después acelera al salir para empezar la siguiente vuelta.

DONINGTON SHORTS

■ **SIGUE LAS INDICACIONES** para Donington GP, pero acuérdate de mantenerte a la izquierda una vez pasada la curva Coppice, preparado para la chicane final. Frena con tiempo, gira tarde y acelera al salir, pegándote al interior antes de abrirte a la derecha para empezar una nueva vuelta.

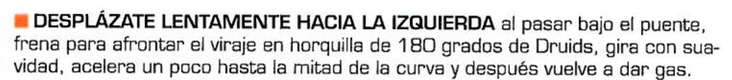




Práctica: ésta es la clave para la perfección o para lo más cercano a ella.

BRANDS HATCH

■ **ES EL CIRCUITO MÁS CORTO** y de suelo más irregular, con tramos en peralte y desnivel, por lo que requiere una conducción cuidadosa.



■ **LA PRIMERA CURVA A LA DERECHA,** Paddock Hill, cae abruptamente y necesitarás encajarla bien, apurando la frenada, dirigiéndote hacia el interior derecho, pisando el acelerador a fondo a la salida y reduciendo la velocidad tan pronto como sea posible.

■ **DESPLÁZATE LENTAMENTE HACIA LA IZQUIERDA** al pasar bajo el puente, frena para afrontar el viraje en horquilla de 180 grados de Druids, gira con suavidad, acelera un poco hasta la mitad de la curva y después vuelve a dar gas.

■ **INTENTA MANTENERTE A LA DERECHA** para afrontar la siguiente a la izquierda, Graham Hill, gira a la izquierda para pegarte a su interior, a toda velocidad si es posible, usando toda la calzada al salir.

■ **ACELERA A FONDO EN SURTEES,** con cuidado por el terreno irregular. Después estabiliza los frenos para encarar el súbito giro a la derecha que se transforma en la McLaren, una curva cerrada y cuesta arriba que al abrirse da paso a la larga curva final (en realidad, se trata de dos curvas). Mantén una velocidad constante e intenta no desplazarte demasiado a la izquierda.

■ **PISA A FONDO EL ACELERADOR** tan pronto como veas la entrada a boxes y sigue una trayectoria uniforme hasta pasar la línea de meta y empezar la siguiente vuelta.



En Brands Hatch necesitas una configuración rápida-media para neumáticos y suspensión.

OULTON PARK

DESDE LA MISMA LÍNEA DE SALIDA, es un sprint a toda velocidad hacia la primera curva a la derecha, la Old Hall. Mantén la sangre fría y el motor a toda velocidad, acelerando en el interior de la curva, lo cual requiere una trayectoria perfecta.

LA SIGUIENTE GRAN CURVA ES LA DE CASCADES. Levanta un poco el pie del acelerador antes de recorrerla y frena a fondo para afrontar la Fosters, una curva cerrada a la derecha; es bastante ancha y te permite elegir entre diversas trayectorias de salida.

PASADA LA CURVA, ten cuidado con la pista irregular de la izquierda antes de tomar Knickerbrook a toda velocidad siguiendo las bandas sonoras de su interior. A continuación hay una ligera subida hasta el puente y una bajada, y después hay una larga curva a la derecha llamada Druids, que puedes trazar a toda velocidad (aunque es más seguro levantar un poco el pie del acelerador, pegándote al interior mientras la recorres). Tendrás que frenar pronto y a fondo para encarar la curva Lodge, a la derecha, en la que es muy fácil perder el control y salirse de la pista o simplemente seguir recto hasta las barreras.

TRAS ESTO, VE AUMENTANDO LA VELOCIDAD y sigue hasta la línea de meta y la siguiente vuelta.

Oulton Park es un circuito que requiere control y concentración. La mayoría de sus curvas son entre lentas y medianamente rápidas.

SILVERSTONE

LA PRIMERA CURVA es la Copse, a la derecha, que se puede tomar casi a toda velocidad con un turismo (basta con soltar un momento el acelerador al entrar, para después pisarlo a fondo al salir). Asegúrate de utilizar todo el ancho de la calzada en tu trazado.

DESPUÉS DE LA COPSE sitúate a la derecha. Dirígete a toda velocidad a la Maggotts, una doble curva a izquierda y derecha. Aumenta tu velocidad al dejar Becketts camino de la horquilla Farm. La mejor manera de pasarla es prestar atención a los indicadores. Manténte a la izquierda, suelta el acelerador a 100 metros del cartel, después frena a los 50 metros y gira a tope a la derecha. Para frenar, es preferible dar suaves golpes de pedal que hundir el pie en él.

ACELERA A FONDO tan pronto como llegues a mitad de curva para enderezar tu coche y dirigirte rápidamente al Bridge, que puedes tomar a toda velocidad.

TRAZARAS UN PAR de curvas fáciles y pasarás bajo el puente antes de llegar a la Priory, una curva a la izquierda que puedes tomar mucho más rápido de lo que parece. Sitúa el coche a la derecha para encararla, frena a fondo y después gira rápidamente. Al salir pisa el acelerador a fondo camino de las bandas sonoras de la derecha.

LA SIGUIENTE CURVA A LA IZQUIERDA es más cerrada, por lo que tienes que frenar con tiempo y usar todo el ancho de la calzada para salir acelerando. La curva a derechas de Luffield puede tomarse casi a toda máquina. Después viene la recta y la línea de meta.

TOP SECRET

KNOCKHILL

■ **INTENTA MANTENERTE A LA IZQUIERDA** al cruzar la línea de salida y afloja antes de la primera curva a la derecha. Intenta no pisar demasiado la banda sonora interior porque puedes salir despedido hacia la izquierda.

■ **TIENES QUE MANTENER UNA BUENA TRAYECTORIA** para encarar la siguiente curva a la izquierda. Asegúrate de enderezar el coche y frenar con tiempo para tomar la siguiente curva a la derecha, la McIntyre.

■ **ACELERA A FONDO** en Butchers y manténte a la izquierda de cara a la chicane, pisa la banda sonora de la izquierda antes de girar a la derecha y pisar a fondo el acelerador para entrar en la recta corta.

■ **TEN CUIDADO EN CLARK,** trázala a toda velocidad, pero acorta por el interior y ábrete para aprovechar la anchura de la calzada cuando salgas.

■ **PISA EL ACELERADOR** en la recta larga y frena a fondo cuando pases la señal de 100 metros, gira tarde y acelera a fondo al salir. Si trazas la horquilla perfectamente, dispondrás de una buena oportunidad para adelantar a otros coches antes de llegar a la línea de meta.



Knockhill es rápido, pero nada fácil, sobre todo con un tiempo como éste.

CROFT

Croft es una verdadera joya (uno de los mejores de *TOCA 2*). Es todo lo rápido que a ti te gusta... y más.

■ **CROFT ES UN CIRCUITO MUY DIFÍCIL** de dominar. Manténte a la izquierda en la recta de salida y frena un poco al encarar la primera parte de la desagradable Hawthorn Bend, de 180 grados.

■ **PÉGATE AL INTERIOR DERECHO** antes de dirigirte al interior del siguiente giro a la izquierda. Vuelve a frenar un poco antes de trazar uniformemente la larga parte final de la curva, que es a la derecha, y acelera al salir.

■ **NO TE MOLESTES EN FRENAR** en la chicane, pero ten cuidado de no chocar con la barrera de la izquierda.

■ **A TODA VELOCIDAD** hacia la Tower Bend. Frena con tiempo, hasta reducir a unos 120 km/h. para trazarla por el interior. Después acelera en la siguiente recta, al cruzar las curvas en S, pegándote a ambos interiores para trazar una línea tan recta como te sea posible, y sigue hacia el complicado interior doble a mano derecha.

■ **LEVANTA UN POCO EL PIE DEL ACELERADOR** al entrar en la primera parte de este tramo e intenta mantener una trayectoria uniforme y centrada, como si se tratara de una sola curva.

■ **MANTÉN LA ACELERACIÓN** hasta el final de la recta, sitúate a la izquierda, frena a fondo y gira pronto en la curva a la izquierda, que es extremadamente cerrada. Acelera, sitúate a la derecha y vuelve a frenar a fondo. En la horquilla final ve despacio, pero no demasiado porque podrían adelantarte por el interior. Acelera al salir hasta llegar a la línea de meta.

SNETTERTON

TRAS LA LÍNEA DE SALIDA, sitúate a la izquierda al pasar por Senna y si te sientes con ánimos, toma la primera curva a la derecha a toda velocidad con cuidado de no irte demasiado a la derecha. O si te sientes un poco intranquilo, levanta un poco el pie del acelerador y gira. No te pegues al primer interior, pero sí al segundo al salir.

FRENA A FONDO para encarar la curva Sear porque se te echa encima enseguida, gira pronto y pisa el interior. Intenta no abrirte y pégate a la barrera de la izquierda. Aumenta la velocidad en la recta rápida antes de frenar a fondo para afrontar el giro a la izquierda y continúa reduciendo velocidad de cara a la difícil curva a izquierda y derecha (puedes probar un atajo cruzando la hierba a la derecha de la barrera y volviendo a la pista a toda velocidad).

ACELERADOR A TOPE AL SALIR DE LAS CURVAS EN S y lo mismo en las siguientes dos curvas a la derecha (Bomb Hole y Coram), que son fáciles. Frena a fondo de nuevo para encarar la chicane final, Russel Bend, en la que tienes que reducir drásticamente tu velocidad y girar con rapidez primero a la derecha y después a la izquierda. Cuidado en esa zona con el pelotón de coches. Después acelera tan pronto como puedas, lo que quizás te permitirá adelantar a otro coche antes de llegar a la línea de meta.

Snetterton no es uno de los circuitos más estimulantes.

Es una buena oportunidad para probar una carrera de *support cars*.



SUMARIO

La práctica es el secreto del juego. No te limites a ir a saco por las pistas; tómate tu tiempo y no te frustres si sigues perdiendo el control (eso sólo indica que no lo estás intentando lo suficiente).

CADA CIRCUITO REQUIERE SU PROPIA TÉCNICA DE CONDUCCION, que requiere un período de aprendizaje. Estudia qué curvas te dan problemas y practica hasta conseguir la perfección.

NO RECTIFIQUES CONTINUAMENTE LA TRAYECTORIA a derecha e izquierda. Mantén una trayectoria uniforme siempre que puedas.

DECIDE EN QUÉ PARTE DEL CIRCUITO te sientes más cómodo al adelantar a otros coches y después espera a ese punto para intentar el asalto hacia el liderato.

SIGUE PRACTICANDO, concéntrate durante las carreras, nunca te relajes aunque goces de bastante ventaja. Con el tiempo ganarás el Campeonato de Conductores, en el que te espera un reto más difícil.

Cuidado con la curva Club.

THRUXTON

TRAS CRUZAR la línea de salida, la pista gira a la derecha por Allard y se estrecha un poco antes de girar a la izquierda y transcurrir cuesta abajo. Manténte a la derecha en Allard, después ponte a la izquierda. Empezar a frenar ahí es muy peligroso. Frena y gira, y después acelera durante todo el tramo, girando a la izquierda en Cobb para pegarte a la curva y después a la derecha en Seagrave, una curva en ligera pendiente que se va abriendo.

LA CURVA A LA IZQUIERDA de Noble es fácil, pero viene enseguida. Acelera a tope y mantén una trayectoria uniforme.

DESPUÉS HAY UNA CURVA LARGA Y ABIERTA en Goodwood, que desemboca en una curva más estrecha en Village.

A PARTIR DE AQUÍ tienes que acelerar a fondo durante todo el camino, asegurándote de girar con suavidad, porque es fácil perder el control si vas a todo trapo.

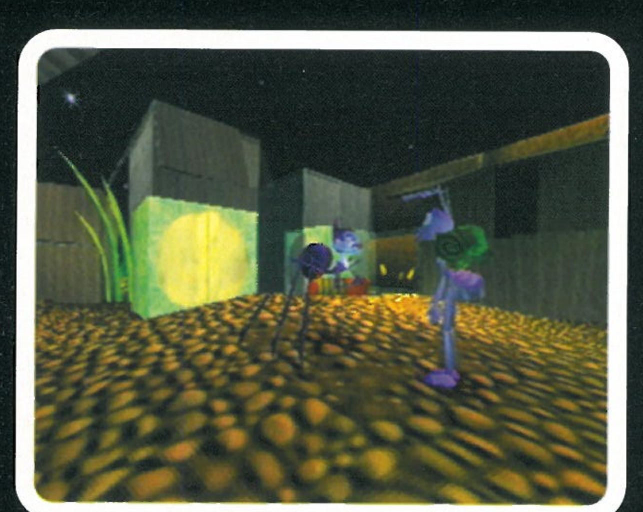
TRAS LAS CURVAS ABIERTAS que puedes trazar a toda velocidad viene la cerrada chicane Club. Asegúrate de frenar con tiempo y encararla directamente, pegándote a los interiores. Puedes pasarla rápido si tu trazado es correcto. Asegúrate de no pegarte a la barrera de la izquierda. Después sigue a toda velocidad hacia la línea de meta.

BICHOS











El torpe pero emprendedor Flik, nuestro protagonista. El malvado Hopper, el tontorrón de su hermano Molt y demás tropa de vagos saltamontes. La hormiga reina y su mascota incontinente.La dulce y prudente princesa Atta, futura reina de la colonia. Su hermana, la princesita Dot, completa entusiasta de Flik. P. T. Flea, el saltarín e iracundo propietario del ruinoso circo. Manny, el elegante y circunspecto mago mantis. La mariposa Gypsy, su bellísima ayudante. Francis, la mariquita que «es un tío». Slim, el insecto palo con veleidades intelectuales. Heimlich, la glotona oruga alemana. Rosie, la araña que es viuda por partida doble. Dim, el feliz escarabajo volador con *look* de rinoceronte. Los gemelos Tuck y Roll, cochinillas húngaras «despedidas»... Los encontrarás a todos, absolutamente a todos, en *Bichos*, la película. Pero también los encontrarás en *Bichos*, el juego, idílico paraje en donde cine y PlayStation confluyen.
¿Qué más quieres?





Las preguntas

A. ¿Cuántos niveles tiene *Bichos?*
B. En cada nivel deberás reunir 50 granos de...

El premio

1 juego completo *Bichos* para cada uno de los 20 ganadores.

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Bichos*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio:..
Población:..
Código postal:..
País:..
Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.




SIENTE
BUENAS VIBRACIONES
DUAL SHOCK™
Función vibratoria compatible
Compatible con función analógica
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners".
TBWA

feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

EL INTRUSO PELEÓN

Hola, soy David (N64). ¿Os acordáis de mí? Yo creo que sí: es muy difícil olvidarse de alguien que copió una carta que ya fue copiada anteriormente por otra persona.
Os escribo para deciros que sí, que me habéis pillado, que transcribí un trozo de esa carta, porque me impactó. Mucho no, muchísimo. En vuestra carta, bueno, mejor dicho, en vuestra respuesta a mi carta, me comentabais que si escribía una carta con mis propias opiniones me contestaríais con toda clase de detalles, y eso espero.

Tengo un amigo, bueno, examigo, que se llama Óscar y tiene esa cosa que vosotros llamáis consola. Definición de consola: Nintendo 64. Definición de PlayStation: chatarra de color gris. Ya veo que, por muchas cartas (copias) que mandemos, vosotros seguís en vuestras trece.

Opiniones y preguntas sobre PlayStation contra Nintendo 64:

1- ¿Cómo podéis decir que *Metal Gear Solid* supera en todos los aspectos al fantástico e inimitable *Turok II*?

2- ¿A qué os referís cada vez que decís que *Mario 64* «es como romperse ladrillos en la cabeza hasta no sentir dolor»?

3- Explicadme 10 ventajas, tan sólo 10, de PSX sobre N64.

Óscar, un examigo mío que tiene la PSX, dice que *FFVII* es mejor que *Zelda*. Yo creo que no, pero seguro que vosotros tenéis la solución a este gran enigma que recorre la cabeza de medio mundo. La única ventaja de PSX es que va en formato CD, y no en un simple cartucho.

Espero con gran ansiedad me podáis responder a esta gran pregunta ya formulada con anterioridad y me deis vuestras diez ventajas. A propósito, *Metal Gear Solid* ¿no se parece mucho a *Mission: Impossible*?

Bueno, una promesa es una promesa y la vuestra es contestar a estas preguntas con todo lujo de detalles.

A partir de ahora, cada mes estaré leyéndoos por medio de la revista de un amigo, así que, ya sabéis.

David (N64)
(N64)

Esperamos que los «auténticos» lectores de *PSMag* nos disculpen por dedicarte tanto espacio en una sección tan solicitada como ésta. Pero, es cierto, te hicimos una promesa y la vamos a cumplir.
No vamos a responder a tus definiciones de «consola» y «PlayStation». Con tu permiso, pasamos al tema siguiente.
1- El primer nivel de *Metal Gear Solid*, en blanco y negro, ya dejaría en ridículo a los cuatro que componen *Turok 2*. Está claro que, si no opinas lo mismo, es porque no has visto *MGS*. Juega con ambos y compara tú mismo, como nosotros hemos hecho. Y no nos vengas con que *MGS* es demasiado corto, porque nos duró más del doble que *Turok 2*.
2- Lo de *Mario* es una sensación difícil de explicar. En realidad es peor que lo de los ladrillos... ¿Cómo explicarlo? Si nos dieran a elegir entre taladrarnos las sienes con una cuchara de palo, machacarnos las orejas con un mortero o restregarnos los ojos abiertos con una lija del cinco, responderíamos: «Las tres cosas a la vez con tal de no jugar con una N64, por favor».
3- ¿Quieres 10 ventajas? Pues agárrate, que allá vamos:
1ª. Variedad: PlayStation cuenta ya con unos 700 juegos en el mercado europeo; N64 con unos 100. De los de N64 valen la pena tres: *GoldenEye, Turok 2* y *Zelda*. 3 de 100. PlayStation, para igualar la media, tendría que contar con al menos 21 juegos realmente buenos, a saber: la serie *Crash* (tres juegos); la serie *Tomb Raider* (ya van seis); la serie *Tekken* (ya van nueve); la serie *Resident Evil* (once); la serie *F1*, aun sin contar *F1'98* (trece); la serie *Ridge Racer* (diecisiete); la serie *Air Combat* (diecinueve, sin contar la tercera parte que está a punto de salir), *Colin McRae, Gran Turismo, Time Crisis, FFVII, V-Rally, Porsche Challenge, Metal Gear Solid, TOCA, TOCA 2, Disruptor*... ¿Cuántos van ya? ¿Veintinueve? Y nos quedamos cortos.
2ª. Calidad: Cualquiera de los buenos juegos de PSX es mejor que cualquiera de los buenos juegos de N64, aunque por supuesto, tú no estarás de acuerdo con esto. Compara: *V-Rally* en PlayStation es una maravilla y en Nintendo 64 da pena (por más que *Magazine 64* insista en lo contrario), *Wipeout 2097* era tan complejo que Psygnosis lo ha tenido que reprogramar desde cero porque la N64 no podía mover tantos polígonos; Konami ha tenido que pensar en algo más simple que *MGS* para N64 porque la consola se les quedaba pequeña, y están programando el tal *Hybrid Heaven* (lo hemos probado y da verdadera lástima)... Bueno, la lista es interminable.
3ª. Espacio: Los cartuchos más grandes actualmente para N64 son de 256 megabytes (*Zelda* y *Turok 2*), mientras que los CD normales oscilan entre los 500 y los 600 MB. Un juego de dos CD son ya más de 1.000 MB (*MGS, RE2*), y uno de tres, unos 1.500 MB (*FFVII*). ¿Cuántos juegos de N64 tienen el equivalente a eso (6 cartuchos)?
4ª. Texturas: La N64 es capaz de mover mejor y más rápido las texturas que la PSX, pero a causa del escaso espacio de los cartuchos, estas texturas han de estar muy comprimidas. Esto supone una considerable pérdida de calidad y un menor número, lo que se traduce en constantes abusos del *anti-aliasing* y la repetitiva utilización de las mismas texturas para escenarios siempre iguales.
5ª. Niebla *(Z-Buffering)*: PSX uti-







liza filtros semitransparentes para simular el efecto de niebla en ciertos juegos, pero N64 utiliza el denominado *Z-Buffering*, que es una degradación de la nitidez para esconder fallos en el entorno 3-D. El abuso de esta niebla hace que jugar con el primer *Turok* sea poco menos que insoportable, y que incluso el segundo *Turok* tenga más niebla que ninguno de los juegos de PlayStation. El efecto en sí no tiene nada de malo, pero combinado con la pobreza de las texturas, la falta de memoria y el abuso del *anti-aliasing*, resulta nocivo para la salud mental.
6ª. Polígonos casi planos: La simpleza de las texturas de los cartuchos para N64 hace que, en muchos juegos, los polígonos parezcan planos (colores básicos, en lugar de texturas). Buenos ejemplos de ello son *Super Mario 64, Bomberman 64, Body Harvest, Shadows of the Empire...* Ni siquiera el primer *Ridge Racer* de PSX estaba tan mal texturado, por favor.
7ª. *Mip-mapping*: Otra consecuencia de la falta de espacio: la Nintendo 64 tiene que «hacer bocetos» de las texturas que tiene lejos, de manera que, al acercarse la cámara a estos bocetos, ganan en calidad de detalle. Vale, es una técnica estupenda para reducir los síntomas de la cutrez del software, pero ¿cuántos juegos han recurrido al *mip-mapping* para evitar pérdidas de cuadros por segundo? Tan sólo los tres citados antes como «buenos juegos de N64», sobre todo *GoldenEye.*
8ª. Programadores pasotas: Si hay algo perjudicial para una consola es que la gente que hace sus juegos sea tan pasota como lo es la gente que programa para N64. Los únicos equipos de desarrollo que han prestado atención a las posibilidades gráficas de la N64 han sido Rare e Iguana. El resto —incluida la propia Nintendo— nunca han tenido en cuenta el *anti-aliasing* ni el *mip-mapping* (y no han utilizado el *Z-buffering* como herramienta, sino como excusa para esconder fallos). Es una vergüenza. Si Nintendo tuviese de su parte a gente como Namco, N64 tendría unos juegos increíbles. Lo primero que hace falta para crear un buen juego es estudiar a fondo la consola, y a Namco eso se le da fenomenal. A Nintendo no.
9ª. Precio: Los juegos más baratos de N64 rondan las 9.000 pesetas. Los juegos más baratos de PSX cuestan 3.990 pesetas.
10ª. Tú: Eres la prueba que demuestra de una vez por todas que PlayStation es mejor que Nintendo 64: aun siendo usuario de N64, necesitas escribirnos...

En cuanto a lo de *FFVII* y *Zelda*, la cosa no es tan simple. Se supone que ambos son juegos de rol, pero *Zelda* se salta a la torera todas las reglas de oro, siendo más un juego de aventuras en 3-D que un RPG. Cuestión de gustos. Pero lo que está clarísimo es que *MGS* no tiene NADA QUE VER con *Mission: Impossible.* El cartucho de Infogrames es una vergüenza para el mundo de los videojuegos. Es una falta de respeto comparar «eso» con el mejor juego de la historia.
Conclusión: cómprate de una vez una PlayStation, o no escribas a revistas de consolas que no son la tuya.

Postdata: La carta que copiaste no fue copiada por otra persona anteriormente. Está claro que «inspiró» a más de uno de los usuarios de N64 que nos han escrito, pero tú eres el único que ha



tenido la idea de plagiarla literalmente. Ah, y nuestras felicitaciones a tu examigo Óscar.

MI GOZO EN UN POZO...

Saludos. Un año esperando. Un agradable sabor de boca de las dos entregas anteriores (sobre todo, la última). Compré el juego convencido de que hacía una compra genial. Cuando cargué el juego en mi PlayStation debí transformarme al ver lo que salía en pantalla. ¡Si hasta mi familia me preguntó si me ocurría algo! A duras penas conseguí reaccionar. Saqué el disco de la consola y fui raudo a cambiarlo por otra copia porque pensaba que era un error del disco. Cuando lo cargué por segunda vez, ocurrió lo mismo. Pensé que la pantalla se había quedado impresionada, que mi querida consola no era capaz de descifrar los datos del juego, pero no que el juego fuera «eso». Pues sí: «eso» era real. La decepción más grande que me he llevado desde que tengo la consola.
«Eso», por supuesto, es *Formula 1 '98*, y, sinceramente, no creo que nos lo merezcamos. ¿Qué le ha ocurrido a Psygnosis? ¿Han sacado un juego para cubrir el expediente sin pensar en la legión de fans de los juegos de carreras y sobre todo de la Formula 1? ¿Se han dormido en los laureles? ¿Acaso pretenden que compremos una N64 y su *F1 WGP* para hacer nosotros los efectos sonoros? Preguntas que se quedarán sin respuesta, y encima tengo que soportar que mi revista favorita, o sea, la vuestra, le otorgue un 9/10. Vale, de acuerdo, en el *Especial Carreras* os reformasteis y le disteis un 7/10. Pero aun así me parece excesivo. Sólo con los fallos que el juego tiene llenaríais 96 de las páginas de vuestra revista (las otras serían para la publicidad). Más que un juego, parece un catálogo para que los desarrolladores aprendan a diferenciar una mediocridad con talento de un juego. Por suerte, no todas las cosas son tan repugnantes. Desde aquí quiero felicitar a Codemasters por haber realizado el juego más absolutamente genial que se ha visto en mucho tiempo: *Music.* Y es que da igual que no sepas distinguir un violín de una pandereta, cualquiera puede componer una canción. Y oye, ¡hasta suena bien y todo! Bueno, por ahora esto es todo. Espero que esta carta se publique, porque de lo contrario amenazo con volver a escribir. Por cierto, ¿me podéis decir cómo puedo conseguir *PlayStation Magazine Trucos 1*? Gracias anticipadas.
José María Rodríguez de Cos (Madrid)

El 9/10 que concedimos a *Formula 1 '98* es una cruz que arrastraremos hasta el fin de los tiempos. Y el precio que muchos habéis pagado por él es una cruz aún más pesada. Sí, poco después de publicar aquel análisis rectificamos la puntuación en el *Especial Carreras*, pero para muchos ya fue tarde... Vaya, lo sentimos de verdad. Si te consuela, aun con todos sus fallos, es mil veces mejor que el *F-1 WGP* de N64. Pero claro, eso sería lo que nos faltaba: un juego de N64 en PlayStation. Desertaríamos de la revista ipso facto.
En cuanto a *Music...*, bien, un poquito de oído musical sí que hay que tener. El único problema de ese juego es que se basa en la memoria RAM de la consola, 2 megabytes, por lo que no se pueden componer piezas lo bastante largas. Es una pena. Por lo demás, *Music* es maravilloso. Puedes conseguir los números anteriores de la revista y los ejemplares de *PlayStation Trucos Magazine* llamando al teléfono 93 254 12 58, enviando un fax al 93 254 12 59 o un mensaje de correo electrónico a suscripciones@mcediciones.es

NUEVO CLUB

Felicidades a la revista. Os mando esta carta para que sepáis que he formado un club de PlayStation. Si queréis formar parte de él podéis escribir a:
Jaime Sempere Roy
C/ Sirio 8, esc. dcha. 1º A
28007 Madrid
Espero que lo publiquéis antes de marzo, porque así le gano a mi hermana 500 pesetas. Gracias.
Jaime Sempere (Madrid)

¡A tu propia hermana! ¿No te da vergüenza... ganarle tan poco dinero? Deberías haberte apostado todo el dinero que recaudó en su comunión. No sabes negociar... En fin, bienvenidos (tú, tu hermana y tu club). ¡Suerte!

Todas las cartas recibidas se considerarán para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente.

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

¡Un pack con los últimos juegos Platinum (*Soul Blade, Time Crisis, Mickey's Wild Adventure y Hercules*) para cada uno de los cinco ganadores!









Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

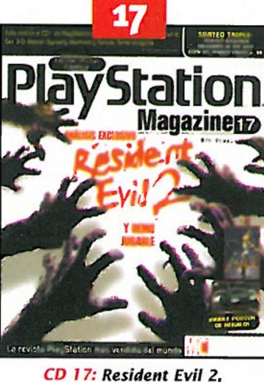
Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)***

17



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)***

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)***

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)***

20



CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)***

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)***

22



CD 22: ***Demo exclusiva de Tekken 3 (demo jugable)***

23



CD 23: ***Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)***

24



CD 24: ***Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)***

25



CD 25: ***TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)***

26



CD 26: ***Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)***

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐

(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:



ENTREABRE TU PORTAL Y DESLIZA EN SU INTERIOR EL MAYOR DISCO DE *PSMAG* HASTA LA FECHA. ¡NO SÓLO PRESENTA UN ENORME PEDAZO DEL MEJOR JUEGO DE TODOS LOS TIEMPOS, SINO QUE TAMBIÉN HAY CINCO PORCIONES JUGABLES PARA DELEITARSE AÚN MÁS! Y 14 INCREÍBLES JUEGOS YAROZE COMPLETOS. ¡DIABLOS!

Metal Gear Solid

■ EDITOR	Konami
■ GÉNERO	Acción 3-D/sigilo
■ PROGRAMA	Demo jugable

Acción de Espionaje Táctico. Ése es el subtítulo de *Metal Gear*, y el juego corresponde exactamente a lo que pone en la caja. Eres el agente secreto de élite Snake, y te envían para infiltrarte en una base enemiga. Un asalto frontal sería suicida, por lo que en su lugar la cautela será tu consigna: te mueves con sigilo estrangulando a centinelas aislados, evitando las cámaras de seguridad y desarticulando todo tipo de trampas. Este juego, aclamado en su lanzamiento japonés como uno de los mejores para PlayStation de todos los tiempos, no defrauda en absoluto en la versión definitiva, pese a que falla un poco en el apartado de adictividad para los jugadores occidentales. Es un juego que combina acción, exploración y puzzles con más fuerza y maña incluso que *Tomb Raider 3*. No, en serio. Esta demo jugable te permite explorar el muelle, el recinto e incluso penetrar en las defensas de la base. Corre por el hangar de tanques y rehuye a los numerosos guardias. Entra en el sótano. Evita el jefe Darpa en el bloque de celdas si no quieres que la demo termine demasiado pronto. Ah, y ándate con mucho ojo por ahí...

A los amantes de los toros industriales les encantará la reproducción de su maquinaria favorita en el juego. ¡Mira qué maravilla!

■ Características adicionales

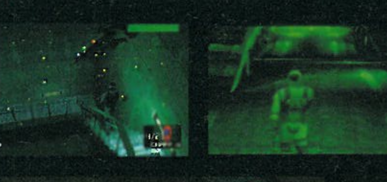
El juego completo te permite explorar el complejo con mayor profundidad, abrir agujeros en las paredes con cargas explosivas, conducir tanques y luchar contra un ninja invisible.

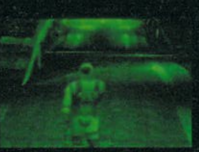
■ Información adicional

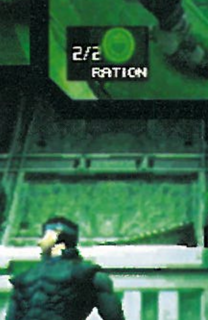
Encontrarás un descomunal PrePlay de *Metal Gear Solid* en este mismo ejemplar. Búscalo. ¡Es una orden, soldado!

■ Controles

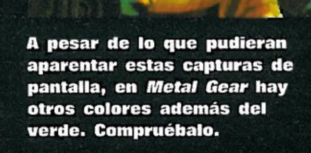
Cruceta	Moverse
△	Vista en primera persona
⊗	Agacharse/Arrastrarse
□	Llave o estrangulación
○	Atacar
L2	Inventario
SELECT	Aceso al Codec











A pesar de lo que pudieran aparentar estas capturas de pantalla, en *Metal Gear* hay otros colores además del verde. Compruébalo.

Devil Dice

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO **Puzzles 3-D**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Siempre supimos que los juegos de puzzles eran obra del diablo, y esta dosis de locura de Sony viene a corroborarlo. *Devil Dice* parte de la idea de alinear bloques para hacerlos desaparecer, pero la lleva un paso más allá de lo cuerdo, con sus dados de seis caras manipulados por un alegre diablillo. La idea básica es alinear las caras numeradas con el mismo valor, y hacerlo coincidir con el número de dados dispuestos en línea vertical u horizontal. En la práctica es bastante complicado, porque hacer rodar rápidamente un bloque adyacente con el mismo número en la cara superior conlleva una detonación, y los dados de un punto sólo pueden eliminarse con una implosión cercana. Deja que desaparezca un dado debajo de ti y quedarás atrapado en la superficie de juego (donde sólo puedes empujar dados) y únicamente volverás a ascender si por casualidad estás encima de un dado que se eleva.

■ **Controles**
Cruceta Mover dados
L1/R2 Cambiar perspectiva (Sólo en modo puzzle)

■ **Características adicionales**
El juego completo de *Devil Dice* puede incluir hasta cinco jugadores en el modo War o acoger un mano a mano entre dos jugadores en el modo Battle (no incluido en esta demo).

■ **Información adicional**
Devil Dice fue analizado en *PSMag* 26, donde consiguió un nada desdeñable 7/10. Lo recomendábamos al «jugador más curtido —y no digamos paciente—».







¡Vende tu alma y da caza a los cubos numerados del Diablo! Las caras opuestas suman siete: importante observación.

Cool Boarders 3

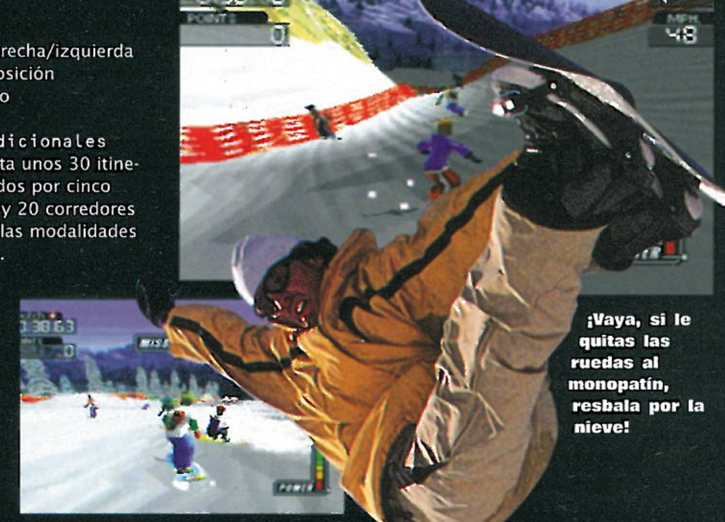
■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO **Simulados de *snowboard***
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Cuando Sony pasó el testigo de su juego de carreras alpinas a los chicos de 989 Studios, algunos se preguntaron si sería ésta la tercera tentativa desafortunada para los amantes de las pistas. ¿Cuántas secuelas podrían aparecer? Por suerte, mientras esta tercera entrega de *Boarders* toma una línea algo diferente a la de sus predecesoras, es tan divertido como ellas. La pista es muy peligrosa por los árboles, rocas y cabañas diseminados a lo largo de los extensos recorridos, junto a saltos, ríos de hielo y el estrafalario quitanieves. Puede que encuentres los controles un poco complicados al principio, pero pasado algún tiempo (o con un pad analógico, que suaviza este inconveniente), la sed de nieve empezará a crecer en ti. Esta demo te ofrece un pedazo de la sección Downhill, tan bien diseñada, con un tramo completo.

■ **Controles**
Cruceta Mover la tabla
◎ Saltar
◎ Giro brusco
R1/L1 Puñetazo a derecha/izquierda
R2 Cambiar de posición
L2 Descenso lento

■ **Características adicionales**
El juego completo presenta unos 30 itinerarios excelentes, repartidos por cinco montañas. Hay 23 tablas y 20 corredores para escoger, además de las modalidades Halfpipe, Big Air y Slalom.

■ **Información adicional**
Cool Boarders 3 fue analizado en *PSMag* 24 y recibió un 8/10, además de ser calificado por nuestro crítico como «el mejor simulador de *snowboard* para PlayStation». Lo único que podemos hacer es asentir.



¡Vaya, si le quitas las ruedas al monopatín, resbala por la nieve!

¿Problemas con tu CD?

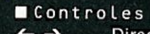
Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz reset y cárgalos de nuevo. Si tu disco de demos es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo.

C3 Racing

■ EDITOR	Infogrames
■ GÉNERO	Conducción
■ PROGRAMA	Demo jugable

En la demo lo encontrarás como *Max Power Racing*, que es como se lo conoce allende nuestras fronteras. *C3 Racing*, la secuela del infravalorado *Total Drivin'*, combina los límites del arcade y la simulación del espectro de carreras para ofrecer una conducción rápida y peligrosa. La característica singular de *C3* es que en las últimas etapas algunos de los peligros son letales (salirte de la pista en un puente conllevará tu inmediata eliminación de la carrera). En esta demo tales travesuras sólo se castigan con una penalización de tiempo. Aquí correrás en una pista americana en el desierto (asegúrate de no salirte de la pista al vadear el río).

■ **Controles**



←,→	Dirección
⊗	Acelerar
⊡	Frenar
◎	Freno de mano
SELECT	Cambio de perspectiva

■ **Características adicionales**
El juego completo presenta 30 pistas diseminadas por 10 escenarios internacionales. Puedes llegar a conducir 25 coches diferentes, desde un recio Renault Clio a un *Max Power* de gran velocidad y poco agarre.

■ **Información adicional**
Desentierra tu *PSMag* 25 para conocer a fondo los detalles de este más que notable título de Infogrames. En nuestro PlayTest obtuvo un estupendo 9/10.



Tómese una pizca de *Gran Turismo* y un pellizco de la acción *Racer* estilo Namco y mézclese bien. Sírvase bien frío en una copa serigrafiada con la leyenda *C3 Racing*.



V-2000

■ EDITOR	UbiSoft
■ GÉNERO	*Shoot 'em up* estratégico
■ PROGRAMA	Demo jugable

Los habrá que te den la tabarra horas y horas sobre las virtudes de *Virus*, el homenaje tridimensional a *Defender*, y ahora tienes la oportunidad de valorar si su secuela, *V-2000*, es o no un clásico. Tu trabajo en el juego, que en el modo Full Flight presenta uno de los sistemas de control más originales hasta la fecha, es detener el avance de un virus alienígena derrotando a las hordas de mutantes que crea. Tu nave se ve desde una perspectiva exterior y hay dos métodos de control, el modo Hovering por defecto y el complicado y sofisticado modo Full Flight. En el modo Full Flight tu nave se comporta como un Harrier Jump Jet, por lo que impulsarte en posición horizontal te hará ascender, mientras que acelerar estando inclinado hacia adelante o atrás hará que aumentes o disminuyas la velocidad. ¡Practica, piloto!

■ **Controles**

←/→	Ladearse a la izda./dcha.
⊡	Impulso hacia adelante
◎	Impulso hacia atrás
⊗	Disparar
↓/↑	Levantar/bajar armas

■ **Características adicionales**
Es posible que en el juego completo tengas que salvar un determinado número de personas o transportar gente a diferentes instalaciones.

■ **Información adicional**
¿Quieres saber más? Recupera tu *PSMag* 24 y leerás las palabras que le concedieron un respetable 7/10. Como decíamos, «no recomendado a jugadores ocasionales ni a principiantes».







Échale horas, experimenta con los controles y el mundo que te rodea. Acabarás por disfrutarlo.

S.C.A.R.S.

■ EDITOR	**UbiSoft**
■ GÉNERO	**Carreras mini**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Si persigues un antídoto contra el realismo de *Colin McRae Rally* y *Gran Turismo*, entonces *S.C.A.R.S.* podría ser una bocanada de gases de escape frescos. En la versión completa pueden competir hasta cuatro corredores en nueve pistas diferentes, que incluyen desde una carrera de obstáculos bajo el agua a una carrera loca a través del desierto. Las diferencias entre los coches son parte esencial del atractivo del juego, ya que todo cambia si escoges el lento pero seguro Mammoth o el rápido pero resbaladizo Rhino. Se pueden recoger prácticos *power-ups*, como misiles, escudos y turbos, además de las armas barmier, stinger, stopper y magnéticas.

■ Controles

←,→	Dirección
⊗	Acelerar
⊡	Frenar
R1	Disparar armas
R2	Intercambiar armas
△	Cambiar perspectiva
◎	Faros

■ Características adicionales

La versión de *S.C.A.R.S.* disponible en las tiendas presenta seis personajes diferentes y tres modos de juego. Incluso puedes crear tu propia competición personalizada.



Con la carretera despejada por delante tienes todos los puntos para consolidar tu liderazgo.

■ Información adicional

S.C.A.R.S. consiguió un 8/10 en nuestro análisis de *PSMag* 22, en el que encontrarás toda la verdad sobre este consumado juego de carreras arcade.



Olvídate del tema «animales que se convierten en coches» y conserva a mano este frenético título de carreras de karts.



El Salón de la fama Yaroze

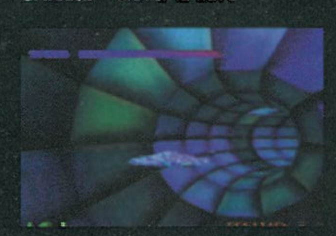
Between The Eyes

■ EDITOR	**No a la venta (Yaroze)**
■ GÉNERO	**Carreras arcade**
■ PROGRAMA	**Juego completo**

Viaja a toda pastilla a través de una tubería psicodélica evitando los flancos en una nave con forma de raya. Difícil, pero notable y divertido una vez que le pillas el tranquillo. ¡Ah, señores, qué colorido!

■ Controles

Cruceta	Mover la nave



Blitter Boy

■ EDITOR	**No a la venta (Yaroze)**
■ GÉNERO	***Shoot 'em up* arcade**
■ PROGRAMA	**Juego completo**

Topa con los bebés para que te sigan. Después, mientras te cargas a los fantasmas, guíalos hasta la salida teletransportadora

■ Controles

Cruceta	Mover
⊗	Disparar hacia adelante
◎	Saltar
⊡	Correr
R1 + R2	Bombardear



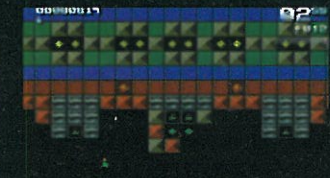
Bouncer 2

■ EDITOR	**No a la venta (Yaroze)**
■ GÉNERO	**Arcade**
■ PROGRAMA	**Juego completo**

Mantén a tus diminutos humanos botando cada vez más alto tanto tiempo como puedas. Esto va de golpear bloques: un homenaje al arrugado *Arkanoid*.

■ Controles

←,→	Desplazar vaivén
△	Lanzar al saltarín
⊗	Cambiar posición



Clone

■ EDITOR	**No a la venta (Yaroze)**
■ GÉNERO	**Clon de *Doom***
■ PROGRAMA	**Juego completo**

Doom estaba obligado a inspirar en un momento u otro una obra en Yaroze, y aquí está. Corre por un laberinto claustrofóbico y cárgate a zombis semitransparentes y viscosos. ¡Horripilante!

■ Controles

Cruceta	Moverse
⊗	Disparar
◎	Mapa



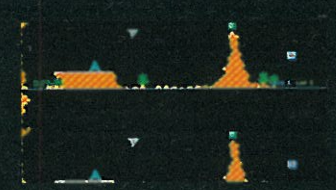
Gravitation

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Clon de *Thrust***
- PROGRAMA **Juego completo**

El clásico *Thrust* con el tratamiento para dos jugadores. ¿Alucinante? Mucho.

■ Controles

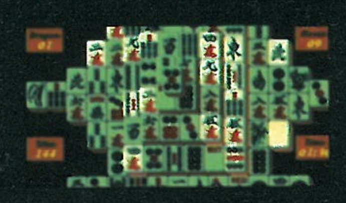
←,→ Rotar
⊗ Propulsión
◎ Disparar



Mah Jongg

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Puzzle oriental**
- PROGRAMA **Juego completo**

Encaja baldosas haciendo clic en las baldosas más elevadas o en las situadas en el borde del área de juego. La idea es despejar el tablero de baldosas tan rápido como sea posible. Pulsa y mantén Select en la pantalla del título para más detalles sobre los controles..



Haunted Maze

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Laberinto en 3-D**
- PROGRAMA **Juego completo**

Piensa en *Pac-Man* con zombis en lugar de fantasmas y te harás una idea del juego. Simplemente tienes que correr de aquí para allá usando la cruceta..

■ Controles

Cruceta Moverse



Pushy 2

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Puzzle oriental**
- PROGRAMA **Juego completo**

Usa tu bola con ojos para empujar cajas sobre las cruces. Desaparecerán y te permitirán pasar de nivel. ¡Adictivo!

■ Controles

Cruceta Moverse



Psychon

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO ***Shoot 'em up***
- PROGRAMA **Juego completo**

Disfruta con esta especie de *Gauntlet* futurista.

■ Controles

Cruceta Moverse
⊗ Disparar



Hover Car Racing

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Carreras de mini**
- PROGRAMA **Juego completo**

Un *Micro Machines* desnudo

■ Controles

Cruceta Moverse
⊗ Acelerar
L2 Activar arma



Coneman

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Puzzle estilo *PacMan***
- PROGRAMA **Juego completo**

Navega por un laberinto en 3-D evitando a los fantasmas y comiendo círculos. *Pac* ha vuelto.

■ Controles

Cruceta Moverse
⊗ Elevar la cámara
△ Bajar la cámara
□ Mover cámara por encima de un coneman
◎ Mover cámara por detrás de un coneman
L1 Desde cerca
R1 Desde lejos



Rocks 'n' Gems

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Arcade de estrategia**
- PROGRAMA **Juego completo**

Recoge diamantes y evita ser aplastado por las rocas. Igual que en el viejo *Boulderdash*, una pelea contra el cronómetro. Recoge las gemas antes de que se agote el cada vez más estricto tiempo límite y consigue acceso al siguiente nivel. Lo que empieza como una diversión simplista llega a convertirse en un a vida o muerte por la victoria. Posiblemente, el más difícil (y el mejor) juego de los aquí expuestos.

■ Controles

Cruceta Moverse



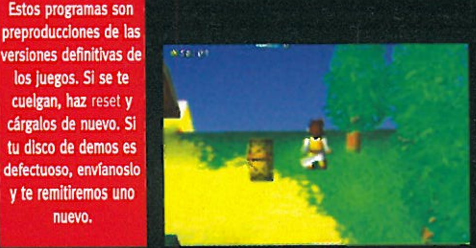
Terra Incognita

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **RPG**
- PROGRAMA **Juego completo**

Recoge cajas, lánzalas, salta en el aire, agita tu espada y explora por ti mismo este juego de rol japonés.

■ Controles

Cruceta Moverse
◎ Interactuar



¿Problemas con tu CD?

Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz reset y cárgalos de nuevo. Si tu disco de demos es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo.

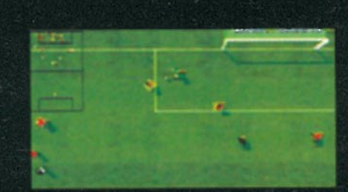
Total Soccer

- EDITOR **No a la venta (Yaroze)**
- GÉNERO **Simulador de fútbol**
- PROGRAMA **Juego completo**

Un brillante clon de *Sensible Soccer*, con nombres de jugadores diferentes.

■ Controles

Cruceta Moverse
⊗ Pasar, hacer una entrada, disparar.
△ Estrategia y suplentes
◎ Repeticiones



Bichos

- EDITOR **Sony**
- GÉNERO **Aventura en 3-D**
- PROGRAMA **Vídeo**

Tu oportunidad para echar un vistazo a este juego de plataformas para los jóvenes de corazón. Está basado en la película de Disney, y tú controlas una hormiga llamada Flik que debe saltar sobre bulbos, recoger bolitas y atravesar los túneles del hormiguero sin ser fagocitado por escarabajos, mantis ni gusanos.

Metal Gear

- EDITOR **Konami**
- GÉNERO **acción/sigilo en 3-Dn**
- PROGRAMA **Vídeo**

Es que nunca tenemos suficiente de este simulador de agente secreto de Konami. Para probar los grandes momentos que nos aguardan en el juego completo, aquí tienes un segmento de vídeo especial de nuestro Solid Snake en acción. ¿Alguien identifica la licencia poética que aparece al final del vídeo?

EL MES QUE VIENE

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

EL THRILLER VAMPÍRICO DE CRYSTAL DYNAMICS RENIEGA DE SUS ORÍGENES. ¿PODRÍA SER ÉSTE EL «AUTÉNTICO» TOMB RAIDER?

SILENT HILL

¡MÁS TERROR EN PLAYSTATION! ¿QUÉ ESCONDE ENTRE SUS MEGAS EL SOBRECOGEDOR TRABAJO DE KONAMI?

DRIVER

CONOCE A FONDO EL ÚLTIMO CAMBIO DE NEUMÁTICOS DE REFLECTIONS, LA COMPAÑÍA QUE CREÓ DESTRUCTION DERBY.

METAL GEAR SOLID Y RIDGE RACER TYPE 4

NUESTRO VEREDICTO SOBRE LOS DOS TÍTULOS QUE HARÁN DE ABRIL DE 1999 UN MES MEMORABLE.

Y ADEMÁS...





EHRGEIZ, GEX: DEEP COVER DECKO, CARMAGEDDON, MEGAMAN LEGENDS STREET FIGHTER ALPHA 3, GLOBAL DOMINATION, POPULOUS: THE BEGINNING, GRANSTREAM SAGA, X GAMES PRO BOARDERS, Y MUCHOS OTROS



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.



Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine


START GAMES
NUEVOS PRECIOS
COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS
ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -
CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN
PEDIDOS TLF 96.539.34.75
TELÉFONO ESPECIAL CAMBIOS
639.90.16.16
E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES
Dreamcast
DUAL SHOCK
3.990
1.950
19.900
CON CADA COMPRA REGALO SEGURO
ALUNDRA 6.990
EXODDUS 7.990
APOCALYPSE 7.990
AZURE DREAMS 7.490
BREATH OF FIRE 3 6.990
FIFA 99 6.990
MEDIEVIL 6.990
TENCHU 7.990
T-A-GROVE 6.990
COLIN McRAE 7.990
COLONY WARS 6.990
CONSTRUCTOR 6.990
COOL BOARDERS 3 6.990
TOMBI 6.990
ISSPRO 3.990
ISSPRO 98 7.990
SH BANDICCOT 3 6.990
FORMULA 1 98 7.490
GRAN TURISMO 6.990
HEART OF DARKNESS 6.990
O.D.T. 6.490
RETALIATION 6.990
MICKEY´S 3.490
RESIDENT EVIL 2 8.490
AL SCHOOLS 6.990
SPYRO 6.990
TOURING CARS 2 7.990
TOMB RAIDER 3 7.990
TEKKEN 3 7.490
MOTO RACER 2 6.990
TOMB RAIDER 4.490
DUKE NUKEM 7.990
US TIENDAS
N:
JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLAZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)
BONO GUARNER,10
JUNTO ESTACIÓN RENFE
ALICANTE
CRISTOBAL SANZ, 26
FAX-965389189
ELCHE(ALICANTE)
CRONISTA REMIGIO VICEDO, 3
TLF 96.5525104
ALCOY(ALICANTE)



































Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
METAL GEAR
METAL GEAR SOLID
PlayStation
THE GRANSTREAM SAGA
The Granstream Saga
PlayStation
CYBERSHOCK
BLAZE
5 Way Multi-Stick
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
JOYSTICK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE UN POTENTE MOTOR DE VIBRACION
alicante
C/ Italia, 12 Tel. 965 13 26 19
almeria
Roquetas de Mar Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 2
badajoz
Mérida Moreno de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 2
baleares
Ibiza C/ Vía Punica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
Manacor C/ Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
barcelona
C/ Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
C/ Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
Terrassa Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera
C/ Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
bilbao
Barrio Santutxu
C/ Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
Casco Viejo Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
blanes
C/ Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
castellon
Villa Real C/ L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
ciudad real
Villa Real C/ L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
Alcazar de San Juan
C/ Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
granada
Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
huelva
Aracena Grán Via, 11 ~ Tel. 955 87 00 37
Puebla de Guzman, 20 ~ Tel. 959 22 38 22
islas canarias
LAS PALMAS
Arguineguin C/ Angel Guimerá, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Granadilla C/ San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
La Laguna C/ Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
Puerto de Rosario C/ 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
la coruña
C/ Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
Naron
Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
lleida
Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
lugo
C/ Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Monforte de Lemos
C/ Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
madrid
C/ Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba
Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05
san sebastian
Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
santander
C/ Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84
Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
El Alisal C/ Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
valencia
C/ Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
ALMUSAFES C/ Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
vizcaya
Santurce C/ de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
ultima novedad
mgk
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
SOCIO
profesional/proyecto de apertura:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de muchísimas ventajas
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
www.mgk.es
GAME BOY
Dreamcast
PC
www.e-graphix.com


KONAMI
Orense, 34 -9º
28020 Madrid
Tel: 915 562 802
Fax: 915 562 835
ALINEATE CON LOS MEJORES
INCLUYE DEMO DE
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
PVP Recomendado 9.490 ptas
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
PlayStation
Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.